

INVESTIGACIÓN MONOGRÁFICA

**LOS ARQUETIPOS FEMENINOS DE LA MITOLOGÍA GRIEGA PRESENTES
EN LOS PERSONAJES FEMENINOS DE QUENTIN TARANTINO:
MIA WALLACE Y BEATRIX KIDDO**

MARÍA JOSÉ HENAO ALFONSO

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIOS
CHÍA, COLOMBIA
2018**

**LOS ARQUETIPOS FEMENINOS DE LA MITOLOGÍA GRIEGA PRESENTES
EN LOS PERSONAJES FEMENINOS DE QUENTIN TARANTINO:
MIA WALLACE Y BEATRIX KIDDO**

MARÍA JOSÉ HENAO ALFONSO

Asesora

Ana M. Pérez-Guerrero

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIOS
CHÍA, COLOMBIA
2018**

"Nunca tendré miedo a decir algo, lo que escribo es sobre lo que sé. Es mi versión de la verdad que yo sé, eso es parte de mi talento; poner la forma en la que la gente realmente habla en las cosas que yo escribo. Mi única responsabilidad es con mis personajes".

QUENTIN TARANTINO

Índice

Introducción

Planteamiento del problema

Objetivos

Estado del arte

- a. Tarantino, como tema de estudio
- b. Del mito y el cine
- c. El estudio del guion y las pautas de la escritura cinematográfica
- d. Los modelos femeninos de la mitología griega y el cine

Capítulo 1. Tarantino, hijo del séptimo arte

1.1. Biografía

1.2. Filmografía e influencias

1.3. Personajes femeninos

Capítulo 2. Mito, cine y cultura

2.1. El mito, ¿qué es?, ¿cúal es su papel en la consolidación de la narración cinematográfica?

Capítulo 3. El universo del personaje

3.1. La noción de personaje

3.2. La caracterización

- a. Dimensión física
- b. Dimensión psicológica
- c. Dimensión social

3.3. Los arquetipos

3.4. Sexualidad y género como constructo narrativo

3.4.1. La mujer en la pantalla, el feminismo

3.4.2. Los arquetipos femeninos

Capítulo 4. Modelo de análisis

- a. Diseño de la metodología

- b. Selección de la muestra

Capítulo 5. Desglose y análisis de los personajes

5.1. Las mujeres de Tarantino

- a. Mia Wallace

- b. Beatrix Kiddo

5.2. Las diosas griegas

- a. Hera, la matriarca, esposa, cuidadora y víctima

- b. Afrodita, la musa y femme fatale

- c. Atenea, guerrera y sabia

Capítulo 6. Discusión

6.1. Cuadro comparativo

6.2. Asonancias y disparidades

6.3. Los arquetipos que personifican Mia Wallace y Beatrix Kiddo

- a. Mia Wallace: más allá de la *femme fatale*

- b. Beatrix Kiddo: la activación de los tres arquetipos

Conclusiones

Bibliografía

RESUMEN

El cine por su carácter de transmisor de historias e ideas juega un papel imprescindible en los sistemas de representación, los cuales tienen origen en la mitología griega. Dentro de ese contexto encontramos que históricamente se le ha otorgado al concepto de lo femenino y a la mujer características y valores insustanciales que la han proyectado y encasillado como objeto de sexualidad, vulnerabilidad o maldad.

Hoy en día es más frecuente encontrar dentro de la industria cinematográfica autores como Quentin Tarantino que enfrentándose a los estándares y modelos clásicos ha configurado personajes femeninos icónicos que se caracterizan por su naturaleza atípica y revolucionaria. Sin embargo, estos personajes conservan rasgos propios de los modelos clásicos de representación que tienen origen en los arquetipos femeninos mitológicos.

Es por ello que con este estudio se pretende establecer cuál es la relación que existe entre las mujeres icónicas de Tarantino: Mia Wallace y Beatrix Kiddo y los arquetipos femeninos de la mitología griega y como resulta importante en su proceso de construcción.

Palabras Clave

Mitología y cine, Tarantino, arquetipos, personaje femenino.

ABSTRACT

The cinema for his character of transmitter of histories and ideas plays an essential role in the systems of representation, which have origin in the Greek mythology. Considering this context we found that through the time the concept of feminine and the personification of women have been undervalued and classified within unsubstantial roles that show her as an object of sexuality, vulnerability and nastiness.

Nowadays it is more frequent to find inside the film industry directors as Quentin Tarantino who facing the standards and classic models has formed iconic feminine characters, women that are characterized by his atypical and revolutionary nature. Nevertheless these figures preserve some features that are typical of the classic models of representation, which have its origins in the feminine mythological archetypes.

This study aims to identify the relationship between the female archetypes that come from the greek mythology and the Quentin Tarantino iconic female characters: Mia Wallace and Beatrix Kiddo, to understand its relevance in the process of building and defining characters.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación busca establecer si existe relación entre los arquetipos femeninos de la mitología griega y las mujeres icónicas en el cine de Quentin Tarantino: Mia Wallace y Beatrix Kiddo, y así determinar la importancia de dichos modelos clásicos en la configuración de los personajes del director.

El primer capítulo correspondiente al marco teórico, una revisión histórica que sustenta como la mitología griega ha sido fundamental para el desarrollo de la sociedad y que en ella encontramos las bases de la representación, pues los mitos, a través de sus personajes y temáticas se han manifestado en el inconsciente colectivo dando origen y sentido a los diferentes arquetipos que se han establecido en la identidad colectiva.

Además esta primera parte recalca cómo históricamente la mujer ha jugado muchas veces un papel exiguo y secundario en los relatos, sin olvidar que frecuentemente ha sido encasillada en roles que la limitan y la conciben como objeto de deseo, vulnerabilidad y peligro. Representaciones intrascendentes que el director en cuestión procura dejar de lado.

El segundo capítulo de este trabajo de investigación se ocupa del análisis y desglose de los personajes, entendiéndose como entes tanto psicológicos como de acción y explorándolos desde principios físicos, sociales y psicológicos. Las figuras protagonistas del presente estudio: Mia Wallace y Beatrix Kiddo, como iconos de la cinematografía tarantiniana. Y en cuanto a las diosas griegas: Hera, Atenea y Afrodita, quienes son las figuras clásicas más icónicas de la mitología griega y que además recogen una cantidad inigualable de cualidades y defectos propios de la naturaleza femenina, razón que ha sido suficiente para haber sido

catalogadas a lo largo del tiempo y por innumerables autores dentro de arquetipos femeninos que enmarcan las múltiples representaciones de la mujer: Hera, la matriarca, esposa y víctima, Afrodita, la musa y *femme fatale*, y Atenea la sabia y luchadora. Arquetipos que se mantienen vivos desde los tiempos de su culto hasta hoy.

Finalmente, el tercer capítulo contempla la comparación, observación y discusión que da a luz las semejanzas y disparidades encontradas en el análisis previo. En este segmento se evidencian los elementos narrativos que ha heredado el cine de la narración mitológica aplicados en los personajes, la necesidad humana de contar con modelos de identificación, la fuerza y potencial de la naturaleza femenina y el dominio masculino característico del pensamiento antiguo y cómo este se conserva hasta nuestros días.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

No cabe duda de que desde su origen el cine ha tomado de los mitos mucho más que su función de creador y transmisor de historias. Campbell (1959), explica que esto sucede gracias a que los mitos son representaciones de la sociedad. Como consecuencia de ello el cine se ha alimentado de esta herencia para convertirse tal y como afirma Gubern (2002), en uno de los máximos divulgadores y amplificadores de los esquemas y fundamentos del pensamiento mítico en la actualidad.

En este mismo orden, el cine ha influido en ciertas ideas presentes en el imaginario colectivo, ha despertado afinidad frente a determinadas identidades y ha jugado un papel indispensable a la hora de establecer estereotipos y roles de género, que se han caracterizado por categorizar y encasillar trivialmente a la mujer a partir de su apariencia física, lo doméstico y lo sexual.

En este sentido, Castejón afirma que “el estudio de los modelos de mujer, los tipos femeninos y los estereotipos nos lleva necesariamente a la conclusión de que los mensajes que se emiten desde las pantallas cinematográficas tienen mucho que ver con la construcción de género, eminentemente ideológica y con los roles patriarcales de feminidad y masculinidad” (2004, p. 06). Esto es un indicador de cómo la mirada cinematográfica y la postura de sus autores es determinante para la representación de la mujer en la sociedad.

Al margen del contexto anterior, aparecen directores como Quentin Tarantino, quien ha sido reconocido como uno de los pocos autores que procura romper dichos estigmas y se ha enfocado en crear personajes femeninos frescos,

genuinos y empoderados, tal como afirmara Schell (2005), en un estudio realizado al largometraje "*Death Proof*", en el que señala:

"Del feminismo en *A prueba de muerte* quizás pueda extraerse de la idea que tiene Tarantino acerca de las mujeres como algo más que chicas lindas que necesitan sí o sí de un hombre para estar bien, representación más común en el cine de lo que se cree y que ha despertado la ira de muchos movimientos feministas" (Schell, 2015, p. 137).

Así, Tarantino es tal vez uno de los directores más reconocidos por procurar romper con la representación e imagen estereotipada de la mujer en la pantalla, además de contar con un sumario de personajes femeninos sublevados, suspicaces y astutos, mujeres memorables e icónicas como Mia Wallace y Beatrix Kiddo, que parecen evocar la fuerza y poder de algunos arquetipos femeninos de correspondientes a la diosas griegas.

Por eso, el objeto que pretende abordar este trabajo de investigación es: cómo se relacionan los personajes femeninos más representativos de Quentin Tarantino con los arquetipos femeninos de la mitología griega.

De esta manera la investigación precisa responder a la siguiente formulación: ¿Cuál es la importancia y el papel que juegan arquetipos femeninos de la mitología griega en la construcción de los personajes femeninos icónicos de Quentin Tarantino en los largometrajes *Pulp Fiction* (1994) y *Kill Bill* (2003 y 2004).

OBJETIVOS

Objetivo General

Determinar la importancia del papel que desempeñan los arquetipos femeninos originarios de la mitología griega en el proceso de construcción de los personajes cinematográficos femeninos icónicos de los largometrajes de Quentin Tarantino: *Pulp Fiction* (1994) y *Kill Bill* (2003 y 2004); Mia Wallace y Beatrix Kiddo.

Objetivos Específicos

- Identificar los recursos narrativos provenientes de la mitología griega para la creación de los personajes y cómo estos se ven reflejados en los personajes femeninos más relevantes de Quentin Tarantino, partiendo de principios psicológicos, físicos y sociológicos.
- Establecer los arquetipos femeninos originarios de la mitología griega más frecuentes en los largometrajes de Quentin Tarantino, *Pulp Fiction* (1994) y *Kill Bill* (2003 y 2004).
- Determinar la importancia de los arquetipos griegos en la configuración de la mujer icónica en los largometrajes de Tarantino: *Pulp Fiction* (1994) y *Kill Bill* (2003 y 2004).

ESTADO DEL ARTE

En este apartado se exponen varias de las investigaciones, antecedentes y autores que han hecho aportes pertinentes, acordes a las variables que delimitan esta investigación: la filmografía de Quentin Tarantino, la relación mito y cine, la

construcción de personajes cinematográficos y los arquetipos femeninos en la mitología y el cine.

Los temas descritos anteriormente son campos teóricos que por su amplitud y extensión abarcan un número considerable de aspectos que por un lado se conectan entre sí y que son indispensables para el desarrollo del presente trabajo.

a. Tarantino, caso de estudio

La notoriedad de la cinematografía de Tarantino no es un secreto, sólo basta hacer una lectura rápida a su filmografía en *The Internet Movie Database* (IMDB), para darnos cuenta de que su trabajo es admirado y calificado positivamente por millones de personas y académicos del cine. Según el sitio, desde noviembre de 2008, cuatro de sus filmes se encuentran posicionados en los 250 más populares de la historia. *Pulp Fiction*, *Reservoir Dogs*, *Kill Bill Volumen 1* y *volumen 2*.

Es por ello su trabajo cinematográfico ha sido objeto de un sinnúmero de críticas, análisis y biografías, dentro de los que se echa en falta un abordaje especial sobre sus personajes femeninos.

Dentro de los de los textos más relevantes en la exploración sobre la vida y obra de Tarantino son: *Quentin Tarantino, el hombre y sus películas* (1995), de la autora Jamie Bernard y *Quintessential Tarantino* (2005), de Edwin Page, ambos tienen un enfoque exploratorio que se concentra en la filmografía y biografía del director, el autor nos acerca al universo que compone todos sus largometrajes. Uno de los datos más interesantes de ambos textos es que señalan que sus filmes están conectados tanto sociológica como narrativamente y hacen parte de un único universo. En cuanto a la filmografía, los textos planteando mediante

ejemplos y casos específicos las influencias y puntos de vista del director, por ejemplo, una de las más marcadas: la gran relevancia que ocupa la cultura pop en los largometrajes del director, cultura que como señala Bernard está “compuesta no sólo de películas sino de televisión, cómics, música, cereales y comida chatarra” (1995, pg. 48).

Por otro lado, *Genre, Justice & Quentin Tarantino* (2015), de Erick Michael Blake, ofrece una mirada rápida pero interesante a la filmografía del director, el autor subraya cómo “las películas de Quentin Tarantino han tenido una influencia significativa en el cine moderno, y por lo tanto en los estudios de cine más específicamente en estudios sobre las implicaciones sociales y filosóficas de su trabajo que han aparecido a lo largo de los años, principalmente en lo que respecta al contenido que habita sus largometrajes” (2015, pg. 04).

Dentro de los autores que han revisado y analizado al director de Tennessee se encuentra Juan M. Corral, quien da vida a un libro sobre el carácter de los largometrajes del director: *Quentin Tarantino, excesos y cinefilia*, que ofrece una visión analítica y crítica de estos, partiendo de la poco conocida *My best friend's birthday* (1987).

No obstante los trabajos referidos anteriormente, se echa de menos un estudio que se centre en sus personajes, especialmente en aquellos que representen a mujeres.

b. Del mito y el cine

En cuanto a la relación del mito y el cine son varios los estudios a destacar, especialmente los del escritor y mitólogo Joseph Campbell, quien por medio de

sus dos obras: *El poder del mito* (1991) y *El héroe de las mil caras* (1959), expone cómo la tradición mitológica ha moldeado la realidad y la forma de concebir el mundo, pues “los mitos son pistas de las potencialidades espirituales de la vida humana” (1959, pg. 75), y los humanos encontramos en ellos pautas y respuestas a la realidad y la vida.

De sus obras es importante rescatar además los postulados que explican, determinan y argumentan los arquetipos y su función en la psiquis humana, el comportamiento y experiencias. *El poder del mito* (1988), es un diálogo entre Campbell y el periodista Bill Moyers, que habla precisamente de la importancia de imágenes simbólicas, comportamientos y acciones que son universales. Estas imágenes tienen repercusión en la idea general de cómo funciona un personaje o “héroe”, nombre que le atribuye el autor.

Según Campbell, estos héroes originados en los mitos son la base de la representación del hombre, representación que supone un vínculo entre los personajes, sus historias y los hombres. Eso es precisamente lo que sucede con el cine, Campbell menciona que “hay algo de mágico en las películas. El actor al que estás viendo está también en otro lugar al mismo tiempo. Ésa es la condición del dios. Si un actor de cine entra en un lugar público, todos se vuelven para mirarlo” (1959, pg. 291).

Por otra parte, en *El héroe de las mil caras* (1959), Campbell indaga de forma más precisa en el rol de los personajes a partir de las teorías psicoanalistas de Jung y es por ello que ha sido una de las más apreciadas por guionistas y directores; además el texto propone que los mitos son contenedores de pautas repetitivas esenciales a la hora de narrar, pero sobretodo explica cómo dichas pautas buscan

construir personajes y situaciones que están ligadas a las motivaciones del ser humano para lograr conectarse con las emociones humanas.

Asimismo, en los textos de Campbell se da una importancia indiscutible a los mitos dentro de la sociedad actual, fundamentada desde una perspectiva teórica y conceptual la relación entre mitología y cine, pues señala que “en todo el mundo habitado, en todos los tiempos y en todas las circunstancias, han florecido los mitos del hombre; han sido la inspiración viva de todo lo que haya podido surgir de las actividades del cuerpo y la mente humana. Las religiones, las filosofías, las artes, las formas sociales del hombre primitivo e histórico, los primeros descubrimientos científicos y tecnológicos, las propias visiones que atormentan el sueño, emanan del fundamental anillo mágico del mito” (1959, pg. 10).

Por otro lado, Román Gubern, historiador de cine y de la cultura audiovisual, abarca en su obra *Máscaras de la ficción* (2002) temas referentes a la mitología, la tematología, los arquetipos y el papel que estos juegan en el pensamiento del individuo dentro de la cultura de masas, la cual se ha valido de símbolos, elementos y significados para arraigarse en el imaginario colectivo.

El autor señala que el cine es el medio que más se asemeja a las representaciones míticas y se refiere a este como: mitos audiovisuales contemporáneos. En el texto, Gubern hace especial énfasis al hecho de que “en la actualidad, el cine ha retomado algunas de las historias de la literatura y que los grandes relatos de aventuras tienen mucho de ese carácter mitológico de las historias que han llegado hasta nosotros” (2002, pg. 9).

En tal sentido, los relatos cinematográficos son “potenciadores de las formas de fabulación y de construcción del imaginario colectivo” (2002, pg. 76), lo que

sostiene la idea de que los mitos son la genética de arquetipos, percepciones y creencias preconcebidas universalmente y tejen los relatos contemporáneos, más precisamente las narraciones cinematográficas.

Ahora bien, Christopher Vogler en su obra *El viaje del escritor*, condensa y simplifica el mensaje de Jung y sus estudios de los arquetipos psicológicos junto al estudio de los mitos llevado a cabo por Campbell en las obras que ya hemos mencionado. El texto se divide en dos partes, la primera es un resumen de las etapas de la historia y el viaje del héroe y la segunda parte del texto se dedica a revisar con profundidad estas etapas y lo que las caracteriza.

Además en el texto se mencionan algunos esquemas que están presentes en casi todas las obras literarias, el autor destaca como esas matrices narrativas se repiten en distintas historias y arquetipos, que son precisamente los elementos que logran enamorar al público y tenerlo sumergido en la trama hasta el final. Uno de los aportes más grandes del autor es que él señala que estos arquetipos y modelos son una carta abierta para explorar un sin número de posibilidades en la que estos se pueden aplicar.

Por otro lado, Elena Galán Fajardo, en su texto *“La influencia de la mitología en los argumentos cinematográficos”* (2003), se ocupa del estudio y en entendimiento de la función y estructura narrativa de los mitos y cómo estos toman forma en los guiones para cine.

De su texto podemos rescatar, por un lado, que “los personajes son el primer acercamiento al fin de la historia y el cine lleva a los mitos clásicos a un nuevo nivel, transformándolos y haciéndolos vivir en el tiempo” (2005, pg. 120).

c. El estudio del guion y las pautas de la escritura cinematográfica

El empleo del mito como recurso para la elaboración de historias ha sido recurrente en los estudios y manuales de guion desde sus inicios. De hecho, en un libro clásico sobre la reescritura como el de Seger, *Como convertir un buen guion en uno excelente* (1994), se hace una especial mención de este aspecto al abordar el éxito comercial de un guion, al brindar resonancia universal a los relatos, no en vano están presentes “en todas las culturas y en todas las literaturas” (1994, pg. 144).

Asimismo, esta autora reconoce en *Cómo crear personajes inolvidables* (2000), que parte indispensable del proceso de creación de personajes es entender que estos tienen origen en la psiquis humana, que muchos de ellos vienen de arquetipos y propone a los lectores hacer una revisión de los postulados de Campbell para lograr personajes más veraces y empáticos. Opinión que comparte, Mckee (2006), quien señala que la clave está en entender que si bien las historias y personajes arquetípicos se conforman por rasgos conocidos universalmente no dejan de ser profundos, sólidos, originales y capaces de contar algo, en palabras del autor “una historia arquetípica crea personajes tan poco habituales que nuestra mirada se deleita con cada detalle, mientras la narración revela conflictos tan humanos que viajan de cultura en cultura” (2006, pg. 18).

d. Los modelos femeninos de la mitología griega y el cine

Dado que para el desarrollo de esta investigación es indispensable en primer lugar, observar los personajes femeninos de la Grecia clásica, sus diferentes interpretaciones, valores, características y arquetipos con el fin de entender las contribuciones que han hecho a la consolidación del concepto de lo femenino en la

actualidad. Y por otro lado es sustancial reconocer los modelos femeninos que se han llevado a la pantalla y se han instaurado en el imaginario social para así justificar la selección de personajes de Tarantino para la investigación y por último para entender la importancia de contar con personajes generadores de modelos más osados y realistas, se señalan algunos de los estudios que han abordado tanto la historia de las mujeres en la antigüedad como el empleo de los arquetipos femeninos antiguos en el cine actual, aunque cabe decir, que entre las publicaciones relacionadas con el tema no hay ninguna que centre en el objeto de este estudio.

Sarah B Pomeroy señala que “es necesario que hoy se escriba la historia de las mujeres de la antigüedad, no solo porque es un aspecto legítimo de la historia social, sino porque el pasado ilumina problemas contemporáneos”, es por ello que su estudio *Diosas, ramera, esposas y esclavas* (1999, pg. 11), nos da una amplia visión sobre el papel de la mujer en la antigua Grecia y como dicho rol se convierte en la base de personajes femeninos en los relatos actuales.

El texto, cuya premisa surge del cuestionamiento sobre “qué es lo que hacían las mujeres mientras los hombres actuaban en todas las áreas en las que los eruditos clásicos han puesto siempre especial énfasis” (1999, pg. 09), relata y expone la participación de las diosas dentro de la organización jerárquica y genealógica del Olimpo remitiéndose incluso a la participación de la mujer antes de la aparición de Zeus, teniendo en cuenta que desde siempre ha habido un desconocimiento sobre las generaciones olímpicas que preceden a Zeus y que eran comandadas según el poeta Hesíodo por mujeres, aspecto que es de gran relevancia pues propone una nueva mirada a los arquetipos mitológicos femeninos y sus características.

“Hesíodo detalla la progresión divina a partir de generaciones dominadas por hembras, caracterizada por cualidades emocionales naturales y terrestres, hacia la monarquía superior y racional del Zeus Olímpico. No está claro si tal evolución corresponde a un cambio histórico en la religión griega, desde el énfasis en la adoración a las divinidades femeninas al puesto en el culto a las divinidades masculinas, aunque mucho ha podido decirse posteriormente sobre tal hecho” (Pomeroy, 1999, pg. 16)

Adicionalmente, la autora realiza una síntesis de carácter historiográfico que abarca las leyendas y la mitología clásica, mediante la cual narra los sucesos correspondientes a la evolución de los mitos y la aparición, participación e importancia de las deidades. Dicha síntesis pone de presente la subordinación de las diosas ante las deidades masculinas, los arquetipos que cada diosa representa y expone un desglose puntual de sus características, que permite no solo contrastarlas entre sí, sino también con las figuras masculinas.

Otro de los grandes contribuyentes a este estudio es el texto de Victoria Schmidt, *45 Master Characters* (2007), el cual hace especial énfasis en los arquetipos, los cuales la autora considera indispensables a la hora de escribir una historia exitosa, ya que la solidez de su naturaleza y que responden a momentos específicos de la narración, permite que sean permanentes en el tiempo sin dejar de ser auténticos.

Uno de los aspectos más interesantes del texto es que expone los arquetipos tanto femeninos como masculinos, resultado del afán de la autora por entender y probar que los personajes femeninos pueden ser protagónicos y tan interesantes como los masculinos.

“The archetypes part of this book was sparked by a need for more well-developed female characters. Often it seems as if roles for female heroes could have just as easily been written for a male hero. These roles lack the nuances of the female experiences. They act like men and don't ring true” (Schmidt, 2007, pg.12).

Cabe resaltar que la contribución más grande del texto no radica únicamente en la serie de consejos y recomendaciones sobre cómo hacer uso de dichos arquetipos, sino que la autora especifica y explica cada uno a partir de las divinidades griegas. Además la segregación de características, comportamientos, e identidad de cada diosa sumado a los ejemplos cinematográficos puntuales que se presentan en el texto, es una respuesta y acercamiento a aquellos elementos que son esenciales en la construcción de personajes femeninos fuertes que abre la posibilidad de proponer rutas diferentes para llevar a la pantalla mujeres más fuertes y con experiencias más reales.

Otra de las autoras que contribuye al universo que explora los arquetipos femeninos es Jean Shinoda Bolen en *Las diosas de cada mujer* (1994), donde hace un análisis del comportamiento femenino en función de entender como la personalidad de cada una puede hallar su origen en las figuras mitológicas femeninas, pues “como mínimo, estas diosas arquetípicas constituyen un recordatorio útil para describir y analizar muchas pautas de comportamiento y rasgos de personalidad” (1994, p. 05).

Uno de los aportes de la autora es la teoría que explica que “toda mujer tiene un papel fundamental en el desarrollo de la historia de su propia vida. (...), y que existen dimensiones míticas en cada una de ellas” (1994, p. 06). La importancia de estos postulados para la presente investigación se evidencia al revisar el texto que

hace un detallado acercamiento a cada diosa y a las características de su comportamiento. Lo que nos permite identificar y argumentar la pertenencia de los arquetipos en las diosas que hemos seleccionado para el estudio.

Ahora bien, en lo que respecta a los modelos femeninos implantados en la pantalla se pueden mencionar a Joana Costa y Jean Martin, en *Heroínas y víctimas del cine* (2011), donde abordan el legado de 46 mujeres exitosas, desde actrices hasta directoras, realizando un acercamiento al papel de lo femenino y a su representación a lo largo de la historia del cine.

El libro nos muestra desde un comienzo una síntesis de los modelos y estereotipos en los que se ha visto encasillada la mujer dentro de las narraciones cinematográficas: mujeres fatales, “lolitas”, amas de casa, madres, amantes seductoras; pero siempre clasificadas entre la bondad y la maldad.

Así, Costa y Martin (2011) exponen que los roles femeninos han sido siempre representados por mujeres con características físicas exuberantes, que independiente al rol que estén interpretando la forma en que desenvuelven sus papeles va ligada a lo atractivo y a la sensualidad y que sin excepción alguna todas son mujeres abnegadas que viven bajo la superioridad masculina.

Finalmente, dentro de lo anteriormente expuesto encontramos que los arquetipos femeninos mitológicos son una pieza clave en la evolución de los relatos y la forma en que estos se han impuesto en la actualidad. Sin embargo es importante recalcar que existe una ausencia significativa en cuanto a investigaciones cuyo enfoque sea la particularidad de los personajes femeninos que encuentran su origen en los arquetipos clásicos, carencia que da origen al objeto de esta investigación.

CAPÍTULO 1

Tarantino, hijo del séptimo arte

1.1. Biografía

El director nacido el 27 de marzo de 1963, en Knoxville, Tennessee; se ha destacado por imponer su firma y sello en el mundo cinematográfico gracias a su particular forma de contar historias.

Desde niño fue un gran apasionado por el cine y la literatura; la cultura popular tuvo un gran impacto en su vida gracias a su madre. A sus 22 años comenzó a trabajar en un videoclub donde amplió su conocimiento cinematográfico y cultural. Además allí empezó a escribir sus primeros guiones, al mismo tiempo que realizaba estudios en el laboratorio de aprendizaje para directores independientes del Sundance Institute, lugar que le ha brindado gran parte de su bagaje cinematográfico.

Su primer trabajo como guionista y director fue en 1984, ***My best friend birthday***, largometraje de 70 minutos que nunca llegó a estrenarse pues gran parte del material se perdió en un incendio.

Posteriormente escribió por encargo ***Dusk till down***, un guion que acogió más como un negocio que le permitió recaudar dinero para empezar el rodaje de ***Reservoir dogs***, largometraje con el que logró gran reconocimiento por su participación en el Festival de Sundance y que le abrió un sinnúmero de oportunidades y reconocimientos.

En los años 90 empezó a ser reconocido por grandes productores y por el público, convirtiéndolo en uno de los primeros ídolos del cine independiente y pioneros en portar el título de autor, así lo resalta Schell al señalar como “Burton y Tarantino los dos únicos directores surgidos en los noventa (...), cuya firma logró ser tan popular que supo imponerse por el nombre de cualquier estrella” (2015, p. 05).

En 1994 lanzó ***Pulp Fiction***, película que no solo le permitió ganar su primer Óscar y un Cannes, sino que además contaba con la participación de estrellas como John Travolta, Samuel L. Jackson y Uma Thurman, quien después protagonizó uno de sus más grandes éxitos: ***Kill Bill V1 y V2***.

El director, guionista, productor y actor se ha destacado desde su surgimiento por largometrajes que se nutren de su bagaje cinematográfico, capacidad de escritura pero sobretudo de su innata capacidad narrativa, la sátira, los momentos humorísticos y dramáticos que vienen de experiencias propias del director.

Su firma no solo lleva la tinta de historias y personajes indomables y astutos, sino un alto índice de violencia, crueldad y crudeza que tal y como rescata Corral (2005), siempre ha procurado mantenerlo por encima del cine comercial, huyendo de las vanidades de Hollywood, pues “no le interesa tanto cuidar la estética y la técnica como parir una criatura de creación propia” (2005, p. 27).

“I’m not trying to preach any kind of morals or get any kind of message across. But for all the wildness that happens in my movies, I think that they usually lead to a moral conclusion. For example, I find what passes between Mr. White and Mr. Orange at the end of Reservoir Dogs very moving and profound in its morality and its human interaction” (Quentin Tarantino, 1993, p. §3).

1.2. Filmografía e influencias

Su cinematografía es un recorrido que combina diferentes géneros, estilos de música y particulares elecciones de actores que han marcado no solo la trama de sus películas sino su trayectoria.

Reservoir Dogs (1992), fue quizá el filme que le abrió las puertas a Tarantino para ser reconocido por su trabajo, aclamada por la crítica y que se estrenó en una de las secciones a competición del Festival de Sundance, generando gran sorpresa entre los asistentes y la prensa.

De igual forma acertó con ***Pulp Fiction*** (1994), la película homenaje a los cómics y novelas de serie negra que le da vida a personajes característicos del bajo mundo y de la delincuencia organizada, personajes crueles y despiadados que resultan entrañables. Los premios que llegaron con el filme estallaron el boom de Tarantino, que lo llevó a convertirse en el renombrado director que es hoy en día. Nominada además con siete Óscar y ganadora de una Palma de Oro, ***Pulp Fiction***, llena de violencia y crueldad en cada una de sus escenas, fue una película triunfadora que lo consagró en la industria.

Posteriormente dirigió ***Four Rooms*** (1995), con otros cineastas y colaboró como productor en varios proyectos. En 1997 el director demuestra que es un autor que se da la posibilidad de jugar con la narración y cuyos resultados son extravagantes e inigualables con la adaptación de ***Jackie Brown*** (1997), siendo este uno de sus trabajos mejor elaborados.

Ahora bien, sus historias no son solo arriesgadas a nivel dramático, su propuesta estética es también una apuesta por dejar en la pantalla una fusión de estilos que para el son netamente influencia “la filmografía de QT da cuenta de que Fukasaku,

el wuxia pian, los videojuegos, varias películas de la Nouvelle Vague y el kung fu clase B pueden convivir perfectamente en una misma ficción. Schell señala que “el desafío de Tarantino es inventar a partir de la fusión y la armonización de estilo; su ejercicio como cineasta consiste en unir puntos que parecen alejados pero que terminan formando piezas de un insospechado engranaje” (2015, p. 15).

El perfecto ejemplo de lo anterior es su gran éxito ***Kill Bill*** (2003), que nace después de siete años, donde el autor vuelve al ruedo partiendo de la reunión de películas Kung Fu y Westerns, con mujeres empoderadas y únicas, cada una es la naturaleza de su figura, acompañándose de una banda sonora que se convierte en protagonista en varias escenas y no precisamente por acoplarse a ellas, sino más bien por darle un aire diferente. En ambos volúmenes, ***Kill Bill*** logró establecerse como una experiencia audiovisual llena de cine puro y por ende una obra de arte.

Finalmente años más tarde el director le da vida a filmes como ***Death Proof*** (2007), ***Inglourious Basterds*** (2009), ***Django sin cadenas*** (2012) y ***The Hateful Eight*** (2015).

1.3. Personajes femeninos

Quentin Tarantino es un autor que ha explotado los personajes femeninos, valiéndose de su naturaleza y esencia la cual proviene principalmente de sus principios, según Schell “puede que este tipo de personajes con una noción muy firme de su misión, y con un muchas veces innegociable profesionalismo, vengan no solo de las películas orientales de kung fu y samuráis que tanto consumió el director, (...), personajes con códigos muy firmes” (2015, p. 18).

Mia Wallace, Jackie Brown, Shoshana Dreyfus, Beatrix Kiddo, O-Ren Ishii, Broomhilda von Shaft, Gogo Yubari, Mallory Knox, Elle Driver, Abernathy Ross y Honey Bunny, se llevan más que miradas, su locura, determinación y grandeza las hace dueñas de escenas memorables. Un ejemplo de ello es Beatrix Kiddo, pues así como Schell explica, “es la mujer que terminará enredada trágicamente en su propia misión de venganza, y un personaje que Tarantino tratará de filmar todo el tiempo que pueda como si fuese absolutamente único” (2015, p. 26).

CAPÍTULO 2

Mito Cine y Cultura

2.1. El mito, legado de la narración cinematográfica

Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, RAE, (2001), el término mito corresponde a una narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico. Sin embargo el término es mucho más que eso, pues desde el principio de los tiempos los hombres han buscado diferentes formas de dar explicación y sentido a su existencia, a lo que los rodea y a la concepción del mundo; esta necesidad humana se debe a que dichos relatos le ayudan a los hombres a entender lo sobrenatural y así la posibilidad de depositar en seres superiores sus deseos y anhelos.

García Gual explica que “entendemos por mito un relato tradicional que cuenta la actuación memorable de unos personajes extraordinarios en un tiempo prestigioso y lejano” (1981, p. 13). Sin embargo los mitos se sitúan y adaptan al tiempo y espacio al que pertenecen y por ello dan cuenta de la realidad social y colectiva de los individuos, según Campbell “en todos los tiempos y en todas las

circunstancias, han florecido los mitos del hombre; han sido la inspiración viva de todo lo que haya podido surgir de las actividades del cuerpo y de la mente humanos. No sería exagerado decir que es la entrada secreta, por la cual las inagotables energías del cosmos se vierten sobre las manifestaciones culturales humanas” (1988, p. 11), y es aquello lo que ha permitido a las sociedades organizarse y establecer reglas y pautas de comportamiento.

Ahora bien, los mitos existen en todas las culturas y no representan únicamente hechos ficticios, sino que tal y como señalan Forzán y García, los mitos “surgen como explicaciones de los problemas críticos que se encuentran en los seres humanos. En ellos encontramos respuestas a una serie de preocupaciones importantes como: el propósito de la vida, la muerte, el destino, la guerra, la fertilidad y las prosperidad de los pueblos, entre otros grandes temas” (2006, p. 114). Es por ello que su aporte al crecimiento de la sociedad, la cultura y la evolución de los hombres es un legado que permanece hasta el día de hoy teniendo en cuenta que la necesidad del hombre de encontrarle sentido a la existencia es inherente a él.

Esta necesidad ha hecho que los mitos se hayan transformado, evolucionado y mutado en diferentes formas de narración. Jung (1995), explica que dicho cambio responde a las necesidades del hombre en la actualidad, al afán por conocer las cosas, dominarlas y poder manipularlas; Gubern (2002), agrega que el legado de los mitos se debe al material genético en el que están inscritos arquetipos universales y por ello hemos podido transmitir de generación a generación percepciones y creencias de naturaleza mítica. Según Jung la transformación de los mitos y “la aparición de nuevas formas de narración proviene de esa misma necesidad pero codificada, atada a los aspectos temporales que se han adherido a la búsqueda de sentido del hombre y su entorno. No hay sociedad sin mitos”

(1995, p. §3). Campbell también sostiene los argumentos propuestos anteriormente, indicando que:

“Es y siempre será, mientras exista la raza humana; la vieja, inmutable y perenne mitología, en su "sentido subjetivo", poéticamente renovada no en términos de un recuerdo del pasado o de proyección futura, sino del ahora: dirigida, no para provecho de los "pueblos", sino para despertar a los individuos en el conocimiento de sí mismos, no como simples egos luchando por un lugar en la superficie de este bello planeta, sino en igualdad, como centros de la inteligencia libre; cada uno a su manera y en la de todo, y sin horizontes" (Campbell, 1991, p. 307).

Ahora bien, la historia demuestra que de todas las formas en las que el mito ha mutado y a las que ha contribuido, el cine es quizá la más relevante, Gubern (2002), explica que esto se debe a que por un lado “ha retomado algunas de las historias de la literatura y los grandes relatos de aventuras tienen mucho de ese carácter mitológico de las historias que han llegado hasta nosotros” (2002, p. 09), y por el otro, el carácter narrativo del mito y el cine es lo que permite que los hombres encuentren en ellos la razón y justificación a su relación con el entorno y consigo mismos.

“A pesar de que el hombre ha ido obteniendo respuestas a muchas de sus preguntas, sigue necesitando de estas historias que, mediante la literatura, el cine, los cómics, la televisión o el arte en general en sus más variadas representaciones, recibe. Porque los temas, si bien modificados o adaptados siguen teniendo una base mítica indiscutible pero equiparable a la existente hace millones de años. Puede que estas historias transmitan algún tipo de sabiduría y de verdad que no conocemos, pero que subyace de un modo

inconsciente en lo más profundo de nuestras mentes. Por eso el hombre necesita de los libros, de la imaginación, de los relatos, para seguir haciéndose preguntas ya que esa es su naturaleza y la que nos hace seguir avanzando con respecto a otras especies” (Galán, 2005, p. 122)

Finalmente cabe mencionar que dentro de este marco José A. Forzán y Rafael García (2006), señalan que cuando hay elementos agrupados que se utilizan de manera recurrente y tienen un significado común al pasarse de generación en generación se convierten en mitos, y es precisamente aquello lo que sucede con el cine. Además, aunque los mitos suponen formas y funciones explicativas para los hombres, son también fuente de entretenimiento por la función narrativa propia del mismo que se alimenta de giros, personajes heroicos y tramas sorprendentes, su estilo resulta eminentemente atractivo y debajo de su encanto esconden el subtexto filosófico y explicativo.

CAPÍTULO 3

El universo del personaje

3.1. La noción de personaje

El diccionario de La Real Academia Española (2001) define al personaje como “cada uno de los seres reales o imaginarios que figuran en una obra literaria, teatral o cinematográfica”. Pero su significado va mucho más allá de la definición que se le otorga. Hablar de personajes no es una tarea sencilla, pues cada uno de ellos constituye un universo. Es por ello que el personaje ha sido visto, considerado y analizado partiendo desde distintas perspectivas que dan muestra de la complejidad de su naturaleza.

Desde Aristóteles, el personaje ha sido objeto de un sin número de discusiones que coinciden en que estos son concebidos desde una acción concreta y partiendo de allí el personaje puede ser visto como el sujeto actante o como el sujeto que realiza una acción por causa de otra acción. El filósofo señala que la acción es lo primero y que los agentes que realizan la acción van en segundo lugar.

Sin embargo, con el paso del tiempo y la forma en que han evolucionado y mutado las historias, el personaje ha cobrado mayor profundidad y tal y como señala Barthes “ha dejado de estar subordinado a la acción, ha encarnado de golpe una esencia psicológica” (1974, p. 260). Lo que supone conocer a profundidad todos los aspectos que influyen en su universo, como si de una persona real se tratase. Es por ello que Sánchez-Escalonilla sostiene que “el ámbito de los personajes es el mundo de la ética: de la libertad, de los vicios y de las virtudes, de los medios y de los fines que mueven a actuar a los protagonistas en su búsqueda de la felicidad. También es el mundo de la psicología y de la antropología: de las pasiones y de las emociones, de la inteligencia y de la irracionalidad, de la intuición, la estabilidad, el temperamento, el carácter, la locura, la genialidad” (2001, p. 57).

La importancia y la necesidad de concebir al personaje desde una mirada más humana radica en encontrar en estos, experiencias, realidades y emociones que se asemejen a las humanas, de tal manera que se cree un vínculo irrompible con las personas. Mckee considera que dicho vínculo convierte al personaje en “una metáfora de la naturaleza humana. Nos relacionamos con los personajes como si fueran reales, pero son superiores a la realidad. Diseñamos sus rasgos para que resulten claros y reconocibles; mientras que los seres humanos somos difíciles de comprender, por no decir enigmáticos” (2006, p. 446), es esta la razón por la que

aquello que los hombres buscan en los personajes es una respuesta a sí mismos; y si bien es cierto que los personajes no son de carácter humano, lo que los espectadores quieren ver y sentir a través de la cercanía con ellos, es identidad.

“El público real, el de carne y hueso, tú, lector que me lees en este momento, solo puede disfrutar de una narración si ésta aparece encarnada por un personaje de carne y hueso, poco importa si ese disfrute es de una u otra naturaleza, sufrimiento en la tragedia, gozo y alegría en la comedia, es en todo caso, una emoción psicológica intensa: la catarsis del teatro griego. Esta catarsis únicamente se produce si el público real se identifica con el héroe, es decir, si vive sus aventuras de forma vicaria”. (García García y otros, 2006, p. 49).

Ahora bien, Mckee (2006) plantea que si bien nos encontramos a nosotros mismos en los personajes, estos son de carácter supremo ya que son piezas de ficción y por ello nuestros deseos y anhelos se ven reflejados en estos, tal y como ocurre con los dioses griegos.

Asimismo, es importante recalcar que el éxito de una historia viene atada a la solidez de sus personajes, dicho con palabras de Field “un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guion. Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos” (1996, p. 41).

Teniendo en cuenta lo anterior, es válido afirmar que el personaje es el elemento esencial del drama y por ende dirige la trama hacia un fin, atravesando los obstáculos y aventuras que se dispongan en su camino, y al ser el motor del relato lleva la trama hacia delante convirtiéndola en el resultado del accionar del personaje. Field (1996), manifiesta que la esencia de las historias recae en los personajes y coincide con Seger (2000), al afirmar que es el personaje quien

mueve la historia en distintas dimensiones y la nutre a partir de su personalidad, actuar e intencionalidad, gracias a ello el público logra conectarse e identificarse.

3.2. La caracterización

Cuando hablamos de caracterización nos estamos refiriendo a todos los aspectos que pertenecen a un personaje, pues son sus deseos, acciones, actitudes y relaciones con los elementos que mueven la historia. La caracterización es un proceso complejo que atraviesa diferentes etapas y debe partir de indicios que tenga el escritor sobre el personaje y su contexto. Eugene Vale (1996), explica que tener una primera idea del personaje que reúna los rasgos biográficos básicos sin ser estrictamente los finales, permite lograr una caracterización sólida y bien definida.

“Encontramos primero que es necesario conocer la edad aproximada del individuo, porque las distintas edades tienen una influencia considerable sobre el comportamiento humano. Un hombre viejo y otro joven reaccionarán de distinto modo ante los negocios, el amor y ante toda clase de problemas. Una mujer joven tendrá un comportamiento distinto al de otra edad mediana o madura. “De modo que el conocimiento de la edad de un ser humano implicará mucha información con respecto a la caracterización” (Vale, 1996, p. 79).

Una vez teniendo claros los rasgos básicos del personaje es necesario adentrarse en el universo que bajo la visión de Egri (1960), puede empezar a constituirse preguntándose ¿Qué quiere y necesita? ¿Por qué lo quiere?, ¿cuáles son sus temores, sueños, debilidades y fortalezas?, ¿a qué se enfrenta? ¿Qué le gusta o ama?, ¿cuáles son sus experiencias? entre otras; con el fin de que el personaje logre crecer de forma coherente y veraz. Estos cuestionamientos responden al

objeto de acción del personaje y así como señala Seger (2000), “nos permiten entender por qué un personaje puede ser tímido, desordenado, inteligente, valiente o atractivo”.

Finalmente para lograr una caracterización sólida, escrupulosa y dinámica, Seger (2000) y Field (1984), proponen nutrir y construir a los personajes desde tres dimensiones: psicológica, física y sociológica. Pues así como Casetti y Di Chio señalan, al ser el personaje una unidad de acción y pensamiento, debemos verlo y entenderlo como un “individuo dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, así como de una gama propia de comportamientos, reacciones, gestos, etc.” (1991, p. 178).

a. Dimensión física:

La apariencia de un personaje nos permite determinar y entender su dimensión tanto psicológica como social, Field (1995) explica que los aspectos físicos tienen una influencia considerable en el comportamiento del personaje, por ejemplo, el conocimiento de la edad de un ser humano implicará mucha información con respecto a la caracterización, un personaje joven no actuaría frente a determinada situación como lo haría un anciano. Casetti & Di Chio (1998) agregan que esta dimensión es la identidad física que soporta al personaje y coinciden con Seger en que es una pauta en cómo se siente y se ve, ya que es un reflejo de cómo exteriorizan sus emociones.

“Our physical make-up certainly colors our outlook on life. It influences us endlessly, helping to make us tolerant, defiant, humble, or arrogant. It affects our mental development, serves as a basis for inferiority and superiority complexes. It is the most obvious of man's first set of dimensions” (Egri, 1960, p. 33).

Los elementos esenciales del marco físico un personaje son:

- Fisionomía: sexo, edad, tez, peso, altura, color de cabello, color de ojos.
- Gestos: expresiones, forma de caminar, hablar, manías.
- Vestuario: época, clase social, grupos sociales.

b. Dimensión psicológica:

El aspecto psicológico constituye a grosso modo al personaje y moldea su personalidad, sus cualidades, defectos, temperamento, historia familiar, hasta incluso su pasado, cómo reacciona ante el escenario donde se encuentra, sus pensamientos y sentimientos; la acción dramática está ligada a este aspecto pues determina gran parte de las decisiones del personaje, su conflicto y cómo lo resuelve.

Además, según Mckee (2006) entendemos que el marco psicológico marca la forma de ser y por ende de actuar del personaje, qué hace, cómo lo hace y por qué lo hace, cada personaje vive un mundo interior distinto y eso lo determina el aspecto psicológico. Para la adecuada elaboración de esta dimensión Seger (2000), propone basarse en una persona real que se asemeje a lo que queremos contar de nuestro personaje y una vez, partiendo de una idea más real, podremos consolidar al personaje de la manera más verosímil posible.

A partir de lo anterior, son determinantes los siguientes aspectos a la hora de revisar y construir el marco psicológico de los personajes:

- Valores morales

- Vida sexual
- Ambiciones
- Frustraciones y decepciones
- Complejos: supersticiones, obsesiones, fobias
- Actitud frente a la vida
- Habilidades: talentos, pasiones, lenguas
- Cualidades
- Temperamento: tranquilo, pesimista, optimista, conforme, colérico
- Intelecto
- Autoestima

c. Dimensión social

Se trata de la forma en que el personaje se relaciona con su entorno, sus relaciones interpersonales y aquellos sujetos que hacen parte de su pasado y presente, que puedan tener implicaciones en su accionar. Lajos Egri (1960), explica que esto sucede ya que a través de las características de su entorno y su relación con este, es posible justificar las reacciones y comportamientos del personaje, además de otras circunstancias que aporten fundamento a la historia, por ejemplo: ¿cómo creció?, ¿en dónde pasó su infancia?, ¿cuál era su relación con su familia? entre otros.

“If you were born in a basement, and your playground was the dirty city street, your reactions would differ from those of the boy who was born in a mansion and played in beautiful and antiseptic surroundings” (Egri, 1960, p. 33).

Del mismo modo, las relaciones permiten explorar el conflicto central del personaje y abren la posibilidad de generar otros conflictos menores que ayuden a mostrar la

profundidad del personaje. Además Mckee (2006) y Seger (2000) añaden que la dimensión social se ocupa a su vez de la cultura, la religión y las ideologías del personaje.

Así, es indispensable contemplar los siguientes aspectos a la hora de proyectar la dimensión social del personaje.

- Clase social: alta, baja, media
- Ocupación: profesión, lugar de trabajo, compañeros, actitud hacia el trabajo
- Educación: nivel de educación, Tipo de escuela, amigos, aptitudes, deportes, materias preferidas
- Vida familiar: padres separados, casados o solteros, huérfano, criado por un tercero, estado civil
- Religión
- Raza
- Nacionalidad
- Ideología
- Hobbies: música, deportes o pintura
- Posición social: líder o subordinado

3.3. Los arquetipos

Llamamos “**arquetipo**” al término que el psicólogo Carl Jung, utilizó para referirse a los patrones emocionales y de conducta que influyen en la cultura y que generan otros conceptos e ideas de carácter simbólico “que debido a su máxima constancia y eficacia, funcionan a manera de símbolos universales en el sentido más abierto y genérico del término” (1999, p. 69).

Los arquetipos permiten moldear conductas, pensamientos e ideas, constituyen la búsqueda constante por la representación universal. Jung, planteó diferentes hipótesis que sustentan hoy el origen, sentido e importancia de estos. Quizá uno de los aportes más relevantes del autor es que los arquetipos son la razón y fuente de la cual se originan imágenes mentales cuyas características son de tal similitud que es posible que sean deducidas, asimiladas y reconocidas por personas de diferentes culturas, religiones e ideologías. Lo anterior es posible ya que la naturaleza de su principio radica en las experiencias y recuerdos de tiempos pasados que pasan a formar parte del inconsciente colectivo, en palabras del autor:

“Los arquetipos son residuos arcaicos de las vivencias de los antepasados, (...) que habitan en el inconsciente colectivo de las personas en forma de experiencias y recuerdos (...) y se manifiestan como un modo de ser” (Jung, 1988, p. 47- 48).

Ahora bien, “existen tantos arquetipos como situaciones típicas en la vida. Repeticiones sin fin han grabado esas experiencias en nuestra constitución física, ya no en la forma de imágenes llenas de contenido, sino al principio sólo como formas sin contenido, representando meramente la posibilidad de cierto tipo de percepción y acción” (1988, p. 139). Lo que significa que los arquetipos existen y se manifiestan de distintas maneras. Podemos encontrar desde figuras arquetípicas como el héroe o la madre, hasta eventos arquetípicos como la muerte. Dentro de los primeros arquetipos encontramos los propuestos por Jung:

- El ánima: lo femenino en la mente masculina
- Ánimus: la inclinación masculina de la personalidad femenina
- Padre: autoridad, consejos e información

- Madre: el origen, los ancestros, la maternidad
- Sabio: luz y guía
- Héroe: poder, lucha, fuerza, conciencia objetividad
- Trickster: paradojas, objetivos y cuestionamientos

Estos arquetipos, mejor conocidos como los arquetipos junguianos encuentran sus primeras manifestaciones en los relatos y representaciones oníricas. Más específicamente en las narraciones mitológicas pues según Jung, en estas “los arquetipos que han de ser descubiertos y asimilados son precisamente aquellos que han inspirado, a través de los canales de la cultura humana, las imágenes básicas del ritual, de la mitología y de la visión (1988, p. 25). Es decir, son símbolos que por su esencia se han conectado con las emociones más humanas y han logrado establecer vínculos fundamentales para los hombres.

Sobre la base de las ideas anteriores, podemos afirmar que así como asegura Amador (1999), no existe entonces sociedad alguna en la que la mitología no forme parte de la concepción, comportamiento y desarrollo de los pueblos y tampoco en la que los “temas más mitológicos no formen parte de rituales sagrados siendo revelados e interpretados por chamanes, profetas o sacerdotes, por teólogos y filósofos y no existe arte alguno en el cual estos símbolos no aparezcan” (1999, p. 73).

Lo anterior nos lleva a entender que las múltiples formas de narración contemporánea se han valido de los arquetipos para elaborar sus personajes y tramas. El cine siendo uno de los medios y una de las herramientas narrativas de expresión cultural más fuertes ha convertido a los guionistas, directores y realizadores en los “profetas” contemporáneos, pues ellos juegan un rol similar al de aquellos que en su tiempo narraban e interpretan las historias. Núñez ha

recalcado el valor de los arquetipos en el cine insistiendo que “un relato con personajes arquetípicos supera las barreras de los países, las culturas y clases sociales viajando bien en un mundo globalizado, por lo que es importante familiarizarse con los arquetipos para crear un relato verdaderamente relevante y significativo para millones de espectadores” (2007, p. 167).

Sumado a lo anterior, el valor de los arquetipos para el cine ha permitido no solo establecer vínculos con los espectadores sino que ha llevado el concepto del arquetipo a un plano más amplio, logrando personajes e historias tan iconográficas como lo fueron las de los dioses griegos.

Cabe entonces advertir la importancia de no caer en el error común de confundir arquetipo con los estereotipo, pues son conceptos completamente diferentes y que se remiten de forma distinta a la construcción de personajes.

El término “**estereotipo**” alude a planteamientos instaurados de forma generalizada, que no se ajustan a la realidad y son generalmente generados por terceros con vagos conocimientos sobre las otras culturas.

“Podemos decir que el estereotipo es la recreación mental de una imagen en relación a un grupo de personas que comparten ciertas cualidades y/o características. De esta manera extrapolando el concepto a la construcción de personajes, el estereotipo sería un cliché o lo que se denomina un “personaje tipo” (Toledo & Verde, 2007, p. 92).

3.4. Sexualidad y género como constructo narrativo

No es un secreto que los medios audiovisuales y en concreto el cine haya reforzado y legitimado un sinnúmero de estereotipos femeninos, problemática que

ha sido tema de estudio teniendo en cuenta la concepción de la mujer como un grupo homogéneo de características limitadas y encasilladas. Así lo subraya Castejón al anotar que “la mujer en el cine, ha sido únicamente un cuerpo en el que se ha proyectado la sexualidad masculina; un cuerpo para ser mirado, un objeto, un fetiche” (2004, pg. 306).

En este sentido, los estudios de género aplicados a los contenidos fílmicos cuentan con un amplio número de conclusiones que coinciden en que la vaga e irreal representación de la mujer se ha valido de la manipulación, exageración e idealización de la imagen femenina.

“El cine identifica la mirada y la economía escópica en general con el poder masculino. Hace iguales poder y masculinidad y sitúa a las mujeres en situación exterior al poder y a la representación, equivalente a falta de poder y objetualización” (Colaizzi, 1995, p. 10).

De este modo, no resulta sorprendente que esto mismo suceda con el concepto de lo femenino en la mitología griega, donde hay infinidad de mujeres abnegadas o sometidas ante el poder y la superioridad masculina. De hecho como señala Pomeroy, “las diosas del Olimpo nunca tuvieron, según los mitos, sino muy estrechas y restringidas funciones, y eso a pesar de la gran importancia que sus cultos tenían en las ciudades griegas” (1999, p. 22).

Lo anterior se hace evidente al revisar las diversas actividades y valores que eran propios de los dioses, como por ejemplo el carácter intelectual y luchador de sus funciones: gobernantes, guerreros y justicieros. Las diosas por el contrario representaban la virginidad, la maternidad, la fidelidad, la fertilidad y todos atributos objeto de deseo.

Pero existe un aspecto que marca la diferencia entre las circunstancias que involucran a la mujer en el cine y en la mitología griega: la evolución del pensamiento sociocultural y participación de la sociedad, pues para las mujeres griegas, las diosas eran parte del culto y la fe, ellas traían consigo regalos que les benefician y contribuyen a su entorno, en cambio en el cine, los personajes son propios de la cultura del entretenimiento.

Tal es el caso que así como expone Castejón “las teorías que se ocupan de las relaciones entre el Cine y la Historia de las Mujeres son relativamente recientes, ya que los primeros estudios referidos al tema se remontan a la década de los setenta del recién acabado siglo XX” (2004, p. 305). Época en la que una generación de teóricas como: Laura Mulvey, Annette Khun y Giulia Colaizzi, empezaron a luchar por roles equitativos y representación digna del género.

Según Castejón la mayoría de sus aportes “fueron poner de relieve la importancia de las representaciones como producto social y cultural, y las repercusiones que esta representación que no son sino fruto de una interpretación social y cultural concreta del papel que deben ejercer las mujeres en la sociedad” (2004, p. 306). Esto último resulta interesante e importante teniendo en cuenta que tal y como sostiene Suárez, “el cine es tan influyente que sus personajes y roles creados en la pantalla llegan a influir de una manera poderosa las actividades de la vida real de la mujer y no viceversa” (2006, p. 92).

3.4.1. Los arquetipos femeninos

Aquellos arquetipos referentes al género femenino podemos clasificarlos según la psicoanalista y analista Junguiana Jean Shinoda (1994), en tres grupos: las diosas vírgenes, vulnerables y las alquímicas:

- Las diosas vírgenes: expresan siempre su afán de autonomía y centran su conciencia en todo lo que exprese e involucre un sentido personal, representan la decisión, capacidad y pensamiento lógico, amplían el concepto clásico de los atributos femeninos. (Artemisa, Atenea y Hestia).
- Las diosas vulnerables: son aquellas cuyas características arquetípicas están orientadas hacia las relaciones, su identidad y bienestar dependen de si sus relaciones interpersonales son significativas, representan el papel tradicional de esposa, madre e hija. (Hera, Deméter y Perséfone).
- Las diosas alquímicas: son transformadoras, motivan a otras mujeres, están abiertas al cambio y no les preocupa la permanencia (Afrodita).

Shinoda (1994), señala que estas clasificaciones son resultado de las personalidades de cada diosa, sus motivaciones, acciones, funciones y necesidades, además “se diferencian unas de otras. Cada una tiene sus rasgos positivos y potencialmente negativos. Sus mitos muestran lo que es importante para ellas” (1994, p. 20). Además la autora propone nuevos valores arquetípicos, pues si bien los introducidos y descritos por Jung son de cierto modo apropiados, no coinciden o encajan del todo con la psiquis femenina.

La guerrera y luchadora: este arquetipo de mujer suele hacer referencia a la figura femenina independiente, no interesada en el compromiso o con sus sentimientos claros, cuidando siempre sus prioridades personales. Razones por las que no ha tenido una aceptación dentro del contexto patriarcal y en muchos ámbitos se ha visto menospreciada. La autora Victoria Schmidt, agrega que en muchos niveles su representación parte de características andróginas, las cuales bien encaminadas potencian su lado femenino.

“She cares more about the female cause than she cares for her own safety. She wouldn't hesitate to come to the aid of another woman or child no matter what the risk is to herself. Her friendships with women are the most important relationships she has, but they are few and far between due to her androgynous attitudes. Her masculine side is just as strong as her feminine side, which sometimes leaves her confused about where she fits in with others” (Victoria Schmidt, 2007, §3).

Pese a la fuerza de este arquetipo, encontramos que ha sido ignorado por un gran número de narraciones fílmicas y que ha reforzado la idea de que la mujer puede ser amada y sumisa o fuerte pero solitaria, es por ello que tal y como lo explica Shinoda, este arquetipo “puede manifestarse como esa parte de una mujer que es feminista en secreto o abiertamente” (1994, p. 35).

A este arquetipo pertenecen: Atenea, Artemisa y Hestia. Sus principales características son:

- Valor al trabajo y al estudio.
- No está en capacidad de expresar su feminidad por completo.
- Le resta valor a la apariencia.
- Prefiere las relaciones con otras mujeres.
- Inteligente, estratega, astuta e intelectual.
- Es competitiva y constantemente busca sobresalir.
- Necesita ser autosuficiente e independiente pero a veces prefiere tener un hombre cerca.
- Busca siempre el riesgo, es valerosa y audaz.
- Puede ser agresiva y traicionera cuando se trata de defender sus principios y buscar la justicia.

- En su estado más pasional puede llegar a actuar impulsivamente, a causa de su instinto.

La sabia: al igual que la guerrera, es una mujer que se desarrolla en sí misma y no en función de terceros. Su rasgo más importante es que todas sus acciones están atadas a la razón, la experiencia es un factor que se encuentra directamente relacionado con su sabiduría, pues es el único modo en que se puede llegar a un entendimiento trascendente de la vida. Por otra parte, sus acciones siempre se ven motivadas hacia el logro, “representan impulsos internos en las mujeres para desarrollar talentos, ir en pos de intereses, resolver problemas, competir con los demás, expresarse de manera articulada con palabras o mediante formas artísticas” (1994, p. 34).

Con este tipo de mujer ocurre lo mismo que con la guerrera, son arquetipos poco valorados y mal vistos socialmente pues desafían el esquema impuesto, según Shinoda, este tipo de mujer es “una mujer que es competente y que tiene confianza en sí misma, que realiza algo en el mundo y que muestra cómo disfruta la oportunidad de actualizar su inteligencia y capacidades, está exhibiendo un complejo de masculinidad” (1994, p. 38). Esta idea errada ha contribuido a la representación falaz y desatinada de lo femenino convirtiéndola en una percepción aceptada socialmente.

Su mayor representante es Atenea y sus principales características y motivaciones son:

- La planificación y la ejecución, toda acción debe ser ejecutada desde el pensamiento racional y objetivo.
- Defiende el control emocional y del intelecto sobre el instinto.

- En su lado más positivo, es protectora y consejera, aliada del bien y de la justicia.
- Es práctica y busca soluciones prácticas.
- Es gobernada por su cabeza, lo que puede jugarle en contra a la hora de establecer relaciones afectivas.
- En algunos momentos se mantiene a favor del patriarcado, aun cuando se siente más capaz que el hombre, este aspecto viene de su cualidad de hija.
- Al igual que la guerrera antepone sus prioridades antes que enfocarse en las de terceros.
- Su diplomacia y ambición son valores que pueden llegar a jugar en su contra convirtiéndola en una mujer obsesiva.
- Poca simpatía por las personas oprimidas, perdedoras o rebeldes, puede llegar a ser apática e invalidante con otros.
- Habilidades físicas e intelectuales que mantiene activas.
- Puede ver a otras mujeres como “torpes” y poco capaces.
- Es intimidante y opresora.

La mística: este arquetipo es quizá uno de los más cuestionados, poco conocidos y complejos. A esta mujer se le otorga la sanación y la creación, es asociada con lo inexplicable, el poder de la naturaleza y la intuición. En la sociedad de occidente ha sido reprimida su representación pues se le vincula con la muerte, el secreto, el espiritismo y la seducción.

“She is the nice old lady who secretly poisons her husband. She can use her quiet nice nature to disguise her dark side so well no one would ever guess she was capable of doing anything wrong” (Victoria Schmidt, 1999, §3)

Sin embargo estos rasgos no son realmente del todo negativos, la mujer mística es cíclica, busca el balance, se podría decir que engendra los valores más importantes de la feminidad aunque la sexualidad no es importante para ella. Es sencilla y prefiere la tranquilidad y quietud, le gusta estar solitaria y se toma el tiempo para hacer todo lo que quiere.

La diosa que mejor la representa es Hestia y sus características más comunes son:

- Es solitaria y disfruta de sus momentos a solas.
- Se toma el tiempo necesario para realizar cualquier tarea.
- Es ordenada, mantiene la concentración y la calma, necesita balance y sentido de orden en su vida.
- Tiene una gran necesidad espiritual.
- Al igual que la sabia y la guerrera, se preocupa por solucionar ella misma antes que acudir a un tercero.
- Vive sin deseos materiales y sin posesiones lujosas.
- Es tímida algunas veces y su gusto por el tiempo en solitario puede jugarle en contra.
- Por el lado negativo puede llegar a ser manipuladora y egoísta, además es una gran mentirosa y logra que los demás le crean.

La matriarca, esposa, cuidadora y víctima: este es uno de los arquetipos mayor explotados en las narraciones contemporáneas y en el mundo occidental. Si bien la maternidad tiene un componente valeroso que ha sido venerado, también es sinónimo de sacrificio, abnegación y entrega. La madre que se dedica a sus hijos y su marido es una mujer que se abandona a sí misma para los demás, desarrollando una capacidad de protección en sacrificio y servidumbre.

En segundo lugar, encontramos que la cultura patriarcal ha adoptado en sus expresiones narrativas y artísticas la idea de que la maternidad va desligada de la sexualidad, condenando lo segundo. Lo anterior tiene como consecuencia que la mujer misma rechace el carácter de su sexualidad y procure eliminar este aspecto de su figura de madre, dicha abnegación la convierte en víctima y de allí se desprende su sufrimiento. Según Shinoda, “son los arquetipos orientados hacia las relaciones, cuyas identidades y bienestar dependen de tener una relación significativa. Expresan la necesidad de las mujeres de afiliación y vinculación. Están armonizadas con otras personas y esto las hace vulnerables” (1994, p. 31).

Necesita estar rodeada de familia y estar a cargo para despertar respeto, su identidad no va más allá de madre y esposa. Razones por las que en el momento que se siente abandonada se vuelve vengativa o se victimiza. Shinoda explica que “para ella, el matrimonio inminente evoca la anticipación de la realización y de la perfección, lo cual la llena de alegría (...) su dolor de permanecer sin pareja puede ser una experiencia profunda e hiriente” (1994, p. 121).

La diosa que mejor se acerca a este arquetipo es Hera, cuyos principales rasgos son:

- El amor, la pertenencia y el respeto son sus mayores motivadores y motivaciones.
- Su deseo por una familia es igual de grande al sentido del amor incondicional y el apoyo.
- Un gran matrimonio es una de sus metas.
- Si bien no es una líder, le gusta llevar las riendas de las situaciones para obtener reconocimiento por ello.

- Se viste y actúa para su esposo.
- Mantiene su orgullo y dignidad así se encuentre en aprietos.
- Depende de los demás para ser feliz.
- Invade la privacidad de su esposo e hijos.
- Es desconfiada.
- Sobrepone el amor de pareja ante la amistad.
- Sobrepone a sus hijos y esposo ante ella y sus necesidades.
- Puede llegar a ser obsesiva, impulsiva y vengativa si se trata de su esposo e hijos.
- Su mayor miedo es ser abandonada.
- Le gusta y necesita llamar la atención. Puede tender a la depresión o la ansiedad.
- Es impulsiva, flexible, impredecible y no conoce límites. Su comportamiento es pasivo/agresivo, dependiendo de la persona y la circunstancia.

La musa y la *femme fatale*: al igual que la madre, este es uno de los arquetipos más explotados por las narraciones clásicas y contemporáneas, es una mujer fuerte que sabe lo que quiere, pero la lujuria, la seducción, el placer, el amor y lo emocional rigen su pensamiento y su accionar.

Es un personaje que prioriza las relaciones sin darle mucha importancia a la permanencia, es decir no considera las relaciones personales compromiso a largo plazo, es una mujer que busca consumir vínculos y generar vida, por ello valora la creatividad y estar abierta al cambio, esa posesión sobre el poder de la transformación la convierte en una figura que con su sola presencia llama la atención, es deseada y envidiada por todos.

Por otro lado, este es un arquetipo al que según Shinoda, “se la condena como “la puta” o “la tentadora”, que son una desvalorización de la sensualidad y de la sexualidad de este arquetipo”(1994, p.28). Razones por las que supone una belleza que puede parecer una amenaza para otras mujeres y una tentación para los hombres.

Si bien suele ser figuras femeninas bien dotadas físicamente, hay personajes que representan este arquetipo desde su actitud y presencia, puede que no sean tan bellas pero son cautivadoras, cálidas y espontáneas.

Victoria Schmidt (2007), habla de ellas como mujeres de una personalidad magnética, que da amor y quiere ser correspondida. Su afecto se basa en el tacto y en la sexualidad; es una figura que necesita sentirse deseada y desear. Afrodita es quien encarna este tipo de arquetipo, sus motivaciones y características se rigen a partir de los siguientes aspectos.

- Se le atribuye el amor, la creatividad, abundancia, belleza, sensualidad y lujuria.
- Necesita mantener diferentes relaciones interpersonales y experiencias que la mantengan estimulada y activa a nivel sexual y emocional.
- Se preocupa por los sentimientos de los demás y trata de ayudarlos con sus deseos.
- Su abierta sexualidad puede causarle problemas dentro de la sociedad a la hora de querer empezar una familia o casarse.
- Suele ser la amante.
- En una adolescente o mujer joven juega el rol de popular, diva o la chica que todos desean.

- Si se siente herida o la lastiman es capaz de poner un muro para evadir sus sentimientos.
- Le cuesta entablar relaciones cercanas y honestas con otras mujeres
- Encuentra aburridas e insípidas a las que mujeres que no son como ella.
- Busca ser el centro de las miradas. Se preocupa o molesta cuando no es de esta manera.
- Se expresa con su cuerpo: el baile, el canto, la actuación.
- Su centro emocional es su belleza y sensualidad.
- Está siempre a la moda, quiere añadirle toques únicos a su apariencia.
- Puede ser vengativa, envidiosa y apática.
- Su atractivo hace que sea puesta junto al hombre, como si se tratase de un premio o un objeto a mostrar.
- Le cuesta hacer cosas por sí misma.
- Vive el momento y eso la convierte en una mujer muy impulsiva,
- La importancia que le otorga a su sexualidad puede llegar a ser catalogada como promiscua.
- Es sensible a la crítica y se niega a aceptarla.
- Se enamora fácil, pero esto hace que le sea igual de sencillo amar, desear y dejar ir.
- En su faceta más negativa deja a un lado los valores morales, puede acabar a otros mental y físicamente, es manipuladora y desleal.
- Usa su apariencia física para su conveniencia y se aprovecha de ello.

CAPÍTULO 4

Modelo de análisis

A lo largo de este capítulo determinaremos y explicaremos los métodos y procesos utilizados para responder al objetivo de esta investigación. Desde el punto de vista

metodológico buscamos comparar los arquetipos femeninos de la mitología griega con los personajes femeninos más emblemáticos de Quentin Tarantino, con el fin de demostrar la importancia y relación que existe entre ellas.

Con este fin en mente, se realiza un estudio de carácter cualitativo y documental, pues busca responder a una pregunta central de investigación y se enfoca en descubrir las cualidades del sujeto según su contexto, además como Garza señala, “se caracteriza por el empleo predominante de registros gráficos y sonoros como fuentes de información (...), registros en formas de manuscritos e impresos...” (1988, pg. 08), ya que los recursos utilizados en este estudio provienen de una revisión bibliográfica y archivística que abarca guiones, largometrajes, investigaciones teóricas y manuales de guion.

a. Diseño y metodología del análisis

En primer lugar se realiza un trabajo de descomposición de los personajes, para identificar y entender sus principios de construcción, desarrollo y funcionamiento. Entendiendo que los personajes son entes psicológicos y de acción cuya función narrativa es el motor del relato y por ende se construyen sobre la base de un conjunto de rasgos los cuales al ser identificados, comparados y relacionados darán luz al objeto de estudio, pues tal y como propone Pérez, “la atención a la articulación del personaje, por ejemplo, en función de su género, etnia o procedencia podría incluso llegar a explicar el modo en que ha sido percibido un grupo no ya de personajes, sino de personas, y cómo han sido representadas” (2016, pg. 535).

Los parámetros seleccionados para analizar y desglosar a cada personaje son:

- Descripción general: biografía, a qué película corresponde y qué representa.
- Marco físico: características físicas: sexo, biotipo, atributos como está representada visualmente.
- Marco psicológico: características psicológicas, temperamento y carácter, estados psicológicos con los que se ha representado el personaje, fortalezas, debilidades, ¿qué hace, dice y piensa?, ¿cuáles son sus conflictos y motivaciones?
- Marco social: posición social, profesión, pertenencia a una clase social, inclusión y valoración dentro del grupo al que pertenece; relaciones del personaje.

Ahora bien, una vez teniendo los personajes descritos, analizados y desglosados en sus tres dimensiones, podremos observar de forma concisa cuáles son sus características, comportamiento y actitudes, para posteriormente equipararse con los rasgos de los arquetipos femeninos griegos.

Para ello hemos diseñado una tabla, en la cual identificamos los atributos y comportamientos comunes entre los arquetipos de las diosas griegas, y los dos personajes analizados de la filmografía tarantiniana: Beatrix Kiddo y Mia Wallace. De este modo podremos establecer y encaminar una discusión que nos permita determinar cuáles son los rasgos y aspectos bajo los cuales los modelos clásicos soportan la construcción de los personajes femeninos de Quentin Tarantino y su importancia.

La tabla se encuentra diseñada a partir de las siguientes columnas:

- Columna 1 - Arquetipo: pertenecen a esta los tres arquetipos femeninos clásicos de la mitología griega: Hera, Afrodita y Atenea.
- Columna 2 - Rasgos: En esta columna encontramos agrupados los rasgos y características más relevantes de cada arquetipo.
- Columnas 3 y 4 - Beatrix Kiddo y Mia Wallace: corresponden a cada uno de los personajes de Tarantino, los espacios disponibles son para marcar con una x si la característica o comportamiento se asemeja a la de cada uno de los arquetipos.

Modelo de tabla de clasificación:

ARQUETIPO	RASGO	Mia Wallace	Beatrix Kiddo
Hera	Maternal y protectora		x
	Esposa		x
	Vengativa	x	
Atenea	Luchadora y fuerte		x
	Sabia		x
Afrodita	Sensual y atractiva	x	

b. Selección de la muestra

En primer lugar es indispensable recalcar que el origen de esta investigación tiene lugar en el cuestionamiento por la influencia y posible relación entre los personajes femeninos clásicos con los contemporáneos. Ante una perspectiva tan amplia y abierta a infinidad de posibilidades que raramente han sido abordadas desde la

aplicación y focalización, es ideal acudir a un corpus concreto de personajes concebidos desde una misma mirada que de forma precisa den una idea de la relación que allí pueda establecerse.

La selección de Quentin Tarantino como autor se debe a que su corpus fílmico se compone de largometrajes con personajes femeninos protagónicos y secundarios que han sobresalido y se han destacado por romper los modelos convencionales.

Del extenso listado de grandes mujeres de la filmografía de Quentin Tarantino, este estudio se enfoca en dos de sus personajes femeninos más icónicos: Mia Wallace (*Pulp Fiction*) y Beatrix Kiddo (*Kill Bill V.01 y V.02*). Ambas personificadas por Uma Thurman, nominadas a un Globo de Oro como mejor actriz e imágenes icónicas desde el póster hasta la personificación. Son quizá los dos personajes más dinámicos, icónicos y recordados del director.

Estas dos mujeres parecen tener tanto en común estando en universos diferentes, que dan la sensación de ser una sola, en ***Pulp Fiction***, Mia le cuenta a Vincent que protagonizó un episodio piloto de una serie llamada “La bella fuerza cinco”, cuyo argumento y rol protagónico es muy semejante al de ***Kill Bill***.

MIA

It was show about a team of
female secret agents called "Fox
Force Five."

VINCENT

What?

MIA

"Fox Force Five." Fox, a bunch of
foxy chicks. Force, as in we're a

force to be reckoned with Five, as in there's one... two ... three... four... five of us. There was a blonde one, Sommerset O'Neal from that show "Baton Rouge," she was the leader. A Japanese one, a black one, a French one and a brunette one, me. We all had special skills. Sommerset had a photographic memory, the Japanese fox was a kung fu master, the black girl was a demolition expert, the French fox' specialty was sex...

VINCENT

What was your specialty?

MIA

Knives. The character I played, Raven McCoy, her background was she was raised by circus performers. So she grew up doing a knife act. According to the show, she was the deadliest woman in the world with a knife.

(Tarantino & Avary, 1994, p. 35)

Ahora bien, en cuanto a las figuras griegas seleccionadas para el desarrollo de esta investigación, se ha optado por tomar como referentes a las diosas más importantes del Olimpo. Hera, por ser la esposa de Zeus, padre de los dioses y de

los hombres, por su rol dentro del culto griego y sus numerosas apariciones en la literatura antigua; en segundo lugar Afrodita, la musa de los hombres, deseada y amada por los dioses y por su repercusión y fuerza en la representación de lo femenino; por último Atenea, hija de Zeus, sabia y patrona de Atenas, es la protagonista de mucho otros mitos griegos en los que acompañó, guió e incluso castigo a hombres y diosas, su fuerza dentro de los relatos mitológicos es equiparable a su personalidad.

Así, como Pomeroy (1999), sostiene que es de estas tres mujeres que tenemos más información disponible y además “es muy significativo el dato de la consistencia con la que algunas actitudes hacia las mujeres y los papeles desempeñados por estas en la sociedad occidental han perdurado a través de los siglos” (1999, p. 12).

CAPÍTULO 5

Desglose y análisis de los personajes

5. Las Mujeres de Tarantino

a. Mia Wallace - *Pulp Fiction* (1994)



Biografía

Mia Wallace es una joven actriz, sin éxito y experiencia, cuyo más grande mérito fue haber participado en el capítulo piloto de una serie de televisión, pero más allá de ser ella misma es la esposa de *Marsellus Wallace*, un gángster de lo más grandes, temido por muchos y quien encarga a Vincent Vega, uno de sus matones ir a cenar con su esposa.

Cuando Vincent llega por ella, esta le hace esperar unos minutos mientras suena un clásico de la cultura pop: *Son of a preacher man*, de Dusty Springfield. Juntos van a cenar a un restaurante retro, segundo indicio de su gusto por lo retro, allí tienen una breve conversación sobre su papel en aquel capítulo piloto y ella hace un par de chistes viejos que su abuelo, un artista de Vodevil le enseñó. Acto seguido el restaurante hace un concurso de baile y ella insistentemente convence a Vincent de bailar con ella. Después de la cena, al verlos llegar a casa, Mia registra los bolsillos del abrigo de Vincent, mientras este está en el baño y encuentra heroína, que confunde ingenuamente con cocaína y ante su debilidad a causa de la adicción consume un poco cayendo en una fuerte sobredosis.

Cuando Vincent se da cuenta, en medio de la angustia recurre a su proveedor de drogas y juntos la reviven inyectándole una dosis de adrenalina en el pecho. Finalmente y en la casa Wallace, Mia vuelve a hacer otros chistes y en la última conversación de la pareja, acuerdan guardar en secreto aquel incidente.

Dimensión física

Desde el primer momento que el director presenta a Mia, entendemos que es una mujer misteriosa, elegante y sensual. Cabello negro corto con un flequillo que

hace más profunda la mirada de sus ojos verdes, los pies descalzos, un traje negro con camisa blanca casi igual al de Vincent, pero que deja a la vista su pecho, la hace ver poderosa y diferente.

Los labios gruesos que el director va mostrando de a pocos en planos detalle y que sostienen el cigarrillo hacen contraste con toda su vestimenta, pues van pintados de rojo, color propio de la sangre, la pasión, el amor y la lujuria.

INT. MARCELLUS' HOUSE / DRESSING ROOM - NIGHT

MIA, Marcellus' beautiful young wife. Video screens are in the background. Dusty Springfield is singing "SON OF A PREACHER MAN".

Mia's mouth comes toward a microphone. (Tarantino & Avary, 1994, p. 29)

Todos estos aspectos, su belleza, carisma, el traje, los labios rojos y la forma misteriosa y seductora con la que se comunica con Vincent nos muestran que lo tiene bajo su control y aquello le causa placer, pues aquel control no lo tiene con su esposo, quien representa todo el dominio masculino.

INT. MARCELLUS' HOUSE / DRESSING ROOM - NIGHT

MIA

(into microphone)

Go make yourself a drink., and I'll be
down in two shakes of a lamb's tail.

(Tarantino & Avary, 1994, p.30)

Dimensión psicológica

En la escena donde veremos a Mia por primera vez, el autor nos acerca de forma sutil a los rasgos de la personalidad del personaje. Por ejemplo un silencio acompaña a Vincent en su llegada a la casa y justo en la puerta de vidrio, encuentra una pequeña nota que escribe: “Hey vincent, me estoy vistiendo, las puertas están abiertas, entra y sírvete un trago. Mia”. Aquella nota y la voz en off suave y misteriosa que acompaña la lectura del texto son la primera señal de que Mia es una mujer misteriosa, sensual y controladora, esto último se hace más evidente cuando el hombre entra en la habitación y escuchamos el ritmo lento pero intenso de la música que suena mientras ella lo observa desde un cuarto de cámaras.

Cuando logramos verla por primera vez de espalda y sosteniendo un cigarrillo observamos que evidentemente es una mujer esbelta y seductora, pero su condición como objeto de deseo se comprueba en el plano detalle de sus labios rojos que llaman a Vincent e insisten en que se prepare un trago mientras ella se prepara unas líneas de coca. Además a partir de esta escena nos damos cuenta que es una mujer excéntrica, intimidante, que busca y logra llamar la atención. Prueba de lo anterior es también la selección del restaurante que elige para ir a cenar y los diálogos llenos de ironía, subtextos y sátira. Un ejemplo de ello es la conversación que sostiene con Vincent, como se refiere a él (Vaquero), el juego de palabras y su forma de mirarlo mientras le habla y bebe su malteada.

VINCENT

A shake? Milk and ice cream?

MIA

Uh-huh.

VINCENT

It costs five dollars?

BUDDY

Yep.

VINCENT

You don't put bourbon in it or anything?

BUDDY

Nope.

VINCENT

Just checking.

Buddy exits.

Vincent takes a look around the place. The YUPPIES are dancing, the DINERS are biting into big, juicy hamburgers, and the icons are playing their parts. Marilyn is squealing, The Midget is paging Philip Morris, Donna Reed is making her customers drink their milk, and Dean and Jerry are acting a fool.

MIA

Whaddya think?

VINCENT

It's like a wax museum with a pulse rate.

(Tarantino & Avary, 1994, p.34)

Los planos donde la vemos muy de cerca sostener una cereza en la boca mientras suena la música y observa al hombre en silencio nos reafirman que es una mujer provocadora, cuyo carácter desafiante, arriesgado e inconforme se termina de

comprobar en aquel famoso baile, donde la vemos bailar descalza y moverse de forma muy tentadora, sensual pero desenfrenada.

Dimensión social

Durante el largometraje vemos que sus relaciones son limitadas, su única interacción directa es con Vincent, con quien se comporta indescifrable pero provocadora. La cercanía que irradian nos da la sensación de que se conocen de tiempo atrás.

Mia es además una mujer dominada por su esposo Marsellus, quien por sus antecedentes parece ser muy posesivo pero es a quien ella defiende, lo que podemos ver cuando Vincent toca el tema de que Marsellus lanzó por la ventana a otro hombre por darle un masaje en los pies. A lo que ella reacciona de una manera sutilmente agresiva y sarcástica, afirmando que “un hombre que protege a su mujer es una cosa, uno que mata a otro por proteger los pies de su mujer es otra cosa”, y le deja en claro que ambos hombres son los únicos que saben los motivos de lo sucedido.

b. Beatrix Kiddo - *Kill Bill*



Biografía

Beatrix Kiddo es la protagonista de la saga *Kill Bill*. Fue parte del Escuadrón Asesino Víbora letal, más conocido como Mamba Negra, su relación con Bill, líder de este escuadrón, pasó a ser un amorío que es la clave del desarrollo de su historia.

Fue entrenada en artes marciales por Pai Mei y aprendió la técnica del corazón explosivo un ataque letal que ni siquiera Bill conoce, dentro del escuadrón es considerada la más mortífera. Al volver, Beatrix descubre que está embarazada y decide fingir su muerte para dejar el escuadrón y empezar una nueva vida, con una nueva identidad. Bill descubre que ha ocultado su identidad y que está por casarse, razón por la que envía al escuadrón a un ensayo de la boda y asesinan a todos los presente. Beatrix siendo la única sobreviviente estuvo en coma por meses y cuando por fin despierta al darse cuenta que ha perdido todo e incluso a su hijo, se llena de ira y decide vengarse de todos los responsables, pasando por múltiples obstáculos hasta llegar a Bill en la segunda parte de la saga.

Dimensión física

La primera impresión que tenemos de Beatrix Kiddo es la de una mujer madura, rubia de ojos verdes, mirada desafiante y atrevida. Su figura cubierta de pies a cabeza por un traje amarillo intenso que parece ser un homenaje a Bruce Lee en *Fist of Fury* (1972), deja ver su imponencia, fuerza, habilidades y rasgos de guerrera.

Durante ambos largometrajes la vemos constantemente con el cabello suelto y desarreglado, siempre al natural y algunas manchas rojas de sangre en su ropa que evidencian cada una de sus batallas.

La expresión retadora y altiva de su rostro se mantiene durante ambos volúmenes de la historia, es una mujer que no deja ver sus emociones y que deja ver en su apariencia su ímpetu y determinación para cobrar venganza.

Dimensión psicológica

Beatrix Kiddo es quizá el personaje más complejo a nivel psicológico de la filmografía de Tarantino, a simple vista nos damos cuenta de que es una mujer guerrera, fuerte, hábil y que no le teme a nada por lo que fue su pasado. Sin embargo simultáneamente encontramos a una mujer que encarna el valor más puro de “madre y esposa”, en primer lugar cuando al saberse embarazada decide dar un cambio radical a su vida para proteger la vida de su hija en camino y en segundo lugar cuando decide cobrar venganza por la hija que no nació y el hombre con quien no pudo casarse.

Dicha venganza es el argumento de toda la historia. El dolor y rabia que siente Beatrix Kiddo es lo que la lleva a potenciar todo lo que una vez aprendió de Pai Mei y a acabar con la vida de quienes fueron partícipes en la muerte de aquellos seres que amaba. Si bien es una mujer que actúa por rencor, cada uno de sus movimientos es estratégico, audaz y preciso; lo pasional de sus motivaciones y acciones se ve equiparado con la racionalidad con la que llega a librar cada pelea. La destreza y sabiduría con que llega a acabar con la vida de sus enemigos no es gratuita, pues sus conocimientos de artes marciales y su afán por no equivocarse hacen que cada uno de sus movimientos sea planificado y determinante.

En segundo lugar es importante recalcar como Beatrix Kiddo, para poder adquirir su destreza, habilidad y poder después de haber permanecido en coma pasa por una transformación en la que vemos cómo va perdiendo su naturaleza femenina con el fin de conseguir la espada de Hattori Hanzo (guerrero y ninja legendario), ya que el objeto se caracteriza por ser un símbolo fálico. Lo anterior nos revela cómo a pesar de su poder, vigor e independencia, es una mujer cuya evolución y estado físico y mental está ligada al sentido de lo masculino.

En el volumen dos de la saga, vemos con mayor claridad la evolución de la protagonista y de sus atributos intelectuales. Un ejemplo concreto es cuando pierde la espada y con ella su poder, razón por la que es enterrada viva. Ante esta circunstancia tiene la opción de ser sepultada ciega o con una linterna, objeto con el que finalmente decide quedarse y que es símbolo de iluminación, sabiduría y conocimiento.

Bajo tierra, Kiddo empieza a recuperar sus aprendizajes y recupera sus habilidades entendiendo que no necesita la espada ni renunciar a su naturaleza para ser poderosa y fuerte, con solo sus manos logra romper el ataúd y entendemos su salida de la tierra como su resurrección. Momento en el que Tarantino nos deja conocer su nombre real por primera vez.

A partir de ese momento nos encontramos con una Beatrix Kiddo que se vale únicamente de sí misma, reconectada con su feminidad y su naturaleza, lo que le da la seguridad para enfrentarse a Bill y termina asesinándolo con aquel truco que Pai mei le había enseñado solo a ella: la técnica del corazón explosivo.

El final de la saga deja a una mujer fuerte, determinada y poderosa gracias a su propia naturaleza, que se ha reencontrado algo más valioso que ella misma: su hija.

Dimensión social

Beatrix Kiddo es una mujer que desde el principio de la saga está bajo el yugo de lo masculino, su rol en La Mamba Negra y hasta la renuncia a su feminidad para ser más fuerte y lograr matar a Bill son ejemplo de ello. Dentro de este contexto encontramos a una mujer que en el camino por su venganza lucha contra este dominio y mantiene vínculos y encuentros con múltiples personajes. Dentro de sus enemigos se encuentra todo el escuadrón de La Mamba Negra: Elle driver, O-Ren Ishii, Budd, Vernita Green, Gogo Yubari, Sofie Fatale.

Su relación con Bill es una de las más importantes, este hombre omnipresente en la historia fue su gran amor pero se convirtió en su mayor enemigo y a quien desea matar a toda costa, es por él que debe cruzar caminos con los integrantes de La Mamba Negra, quienes en su mayoría mujeres guerreras y desquiciadas a quienes va asesinando para llegar a él.

Ahora bien, además de su compleja relación con Bill, sus vínculos afectivos resultan ser los más complejos. La relación de Kiddo con su difunto prometido, su papel como esposa frustrada y sobre todo como madre son el motor de su despiadada venganza, ambos asesinatos el motor de todo su accionar.

Y por último, otro de los vínculos más importantes que tiene la protagonista es con Pai Mei, su maestro y quien le enseñó no solo sus habilidades marciales sino

aquellas mentales que la llevarían a cumplir su objetivo y encontrarse consigo misma en la segunda parte de la saga.

5.2. Las diosas griegas

a. Hera



Biografía

Hera, la diosa griega del matrimonio y la familia, reina de los dioses e hija de Cronos y Rea, se casó con su hermano Zeus el dios supremo del Olimpo, quien para acercarse a ella se transformó en un pequeño pájaro del que Hera se compadeció y en el momento en que ella lo puso junto a su pecho, Zeus volvió a tomar su figura e intentó forzarla, ante sus fallidos intentos, él prometió casarse con ella. Los antiguos filósofos relatan que 300 años después, terminada su luna de miel, Zeus volvió a caer ante sus impulsos promiscuos y mantuvo numerosas aventuras. Esto despertó en ella celos y cólera incontrolables.

Dimensión física

Los poetas griegos se referían a Hera como la majestuosa matrona, una mujer joven pero madura, se dice que su nombre significa “Gran señora”. Es representada con un cetro y una corona cilíndrica que lleva en su cabeza, sus atributos principales son la vaca y el pavo real, otros de sus atributos eran la vía láctea y el lirio.

Se le otorgaban estos atributos ya que la vaca era asociada a la diosa Gran Madre como proveedora de alimento y haciendo alusión a sus grandes y hermosos ojos, además según Shinoda, se decía “que la Vía Láctea provenía de los pechos de la Gran Diosa como reina del cielo.

Posteriormente esto se incorporó a la mitología de Hera: cuando la leche brotó de sus senos, se formó la Vía Láctea. Las gotas que cayeron al suelo se convirtieron en lirios, flores que simbolizan otra creencia prehelénica en el poder autofertilizante de los genitales femeninos” (1994, p. 119).

Dimensión Psicológica

El comportamiento y la personalidad de Hera ha sido marcado en gran parte por dos aspectos, su matrimonio con Zeus y el dominio que este ejercía sobre ella. Para Hera el matrimonio era sagrado y las innumerables infidelidades de Zeus le provocan unos celos vengativos, producto de la traición, Schmidt (2007), recalca como Hera fue humillada por Zeus en muchas aventuras, afirmación que Shinoda soporta agregando que “éste deshonoró su matrimonio, que para ella era sagrado, y le produjo más dolor al favorecer a los hijos tenidos con la otra mujer” (1994, p. 120).

Sin embargo esa rabia no se veía reflejada con el esposo infiel, sino que se dirigía a los hijos de las amantes que habían sido seducidas, engañadas o violadas por Zeus. Homero en sus relatos habla de una rabia descomunal que incluso la llevaba a destruir a los observadores de dichas infidelidades, lo anterior es soportado por Shinoda, cuando la autora relata que “existen numerosas historias sobre la cólera de Hera. Cuando Zeus se llevaba por la fuerza a Egina a una isla para violarla, Hera soltó un monstruoso dragón, que destruyó la mayoría de la población y se encolerizó por el nacimiento de Dionisios (1994, p. 120).

Dimensión social

Hera, reina de los dioses y esposa de Zeus, era una mujer subyugada al poder de lo masculino, dominada por su esposo que “como tal divinidad, ejercía la prerrogativa patriarcal de las relaciones promiscuas y engendró numerosos descendientes. Pomeroy resalta que Hera aunque creó a las otras diosas de la fertilidad: Deméter y Afrodita, solo tuvo cuatro hijos” (1999, p. 21).

Su felicidad dependía de su familia y sobre todo de su esposo, a quien pone siempre en primer lugar. Además según Pomeroy la promiscuidad de Zeus provocó que en los mitos se describa su matrimonio como “una especie de guerra permanente, con breves intermedios en la cama” (1999, p. 21). Razón por la que nunca confió en otras mujeres, pues las consideraba una amenaza y esto la hacía una mujer obsesiva y posesiva.

Por último, por ser la guardiana de la familia y el matrimonio, usa su poder para mantener unidos a los dioses, dar justicia y aconsejar a los que la necesitan, por ello su culto era uno de los más venerados y las mortales le pedían bendecir el

matrimonio, traer un esposo e hijos, fidelidad y en general a todas las actividades y necesidades femeninas dentro de lo familiar y afectivo.

Arquetipo que representa: la matriarca, esposa, cuidadora y víctima

Hera en su calidad de esposa y madre personifica el arquetipo de la matriarca. Una mujer que posee atributos negativos y positivos muy marcados, pues es inmensamente poderosa en la alegría y lo que le produce satisfacción y peligrosa cuando siente rabia y dolor.

Para la mujer matriarca es muy importante la lealtad, los hijos y la familia, precisamente Schmidt resalta que es un arquetipo de mujer que suele ser empático y Shinoda complementa diciendo que se debe “a la capacidad de vincularse, de ser leal y fiel, de soportar y atravesar dificultades con una pareja.

Cuando Hera es la fuerza motivadora, el compromiso de una mujer no es condicional. Una vez casada, ella entiende permanecer así: en la dicha y en la adversidad” (1994, p. 123).

b. Afrodita



Biografía

Representando la belleza física, el amor sexual y la fertilidad nace Afrodita. Homero por un lado señala que es hija de Zeus y Dione, diosa que perdió relevancia dentro del panteón y que después fue sustituida por Hera. Otra versión cuenta que la diosa nació sin la participación de una mujer, pues cuando Cronos arrancó los genitales a su padre Urano los arrojó al mar en las costas de Pafos, en la isla de Chipre. De la mezcla del semen y la sangre de Urano junto la espuma del océano, nació Afrodita ya adulta.

“Los genitales fueron luego llevados por el piélago durante mucho tiempo. A su alrededor surgía del miembro inmortal una blanca espuma y en medio de ella nació una doncella” (Hesíodo, p. 188-92).

Zeus temía que su innata e inmensa belleza fuese motivo de violencia entre los otros dioses, por ello la dio en matrimonio a Hefesto, hijo de Hera y el menos atractivo del Olimpo, la infelicidad de la diosa con su matrimonio la llevó a cometer adulterio, cuentan los mitos que mantuvo amoríos con Adonis, Anquises, Hermes y Ares, de quien se dice estaba enamorada. Según Homero una madrugada cuando los dos amantes se encontraban juntos en el lecho de Afrodita, Hefesto quien les había puesto una trampa y los había atrapado en una red mágica, fue a llamar a todos los dioses para que fueran testigos del engaño.

Junto a Ares tuvo varios hijos, Harmonía, Deimos y Fobos, para Shinoda este amorío “representa la unión de las dos pasiones más incontrolables: el amor y la guerra, que, en perfecto equilibrio, podían producir la Armonía” (1994, p. 197). Con Hermes la diosa engendró a Hermafrodito, el dios bisexual que heredó las características físicas y sexuales de ambos padres.

Afrodita fue quizá la más célebre de todas las diosas, apareciendo en la mayoría de los mitos, desafiando las leyes patriarcales que regían el Olimpo y por ser la favorita de los mortales: poetas, escultores y pintores.

Dimensión física

Era la más bella de todas las diosas, su apariencia física era deslumbrante, Shinoda cuenta que “los poetas hablan de la belleza de su rostro y de su forma, de su cabello dorado y de sus ojos resplandecientes, de su suave piel y de sus maravillosos pechos” (1994, p. 196).

Para Homero su encanto se resumía en su risa que parecía inocente pero coqueta y en sus ojos brillantes y sonrientes. Schmidt (2007), explica que Afrodita fue la musa de los griegos, pues en todos los relatos, esculturas y pinturas, su figura irradiaba juventud y sensualidad.

Se le representa con poca vestimenta o desnuda, saliendo del océano sobre una concha, palomas y cupidos a su alrededor, lo que constituye no solo la esencia pura de la belleza sino también del atractivo sexual. Se le atribuían las rosas y el mirto.

Dimensión Psicológica

Cuenta la mitología que Afrodita impulsa la búsqueda del amor y prioriza la belleza, sus atributos eran de tal esplendor que cuenta Shinoda que “Pigmalión esculpió una estatua de marfil de la mujer ideal, y cuanto más la miraba, más se enamoraba de su propia creación. En un festival en honor a Afrodita, le rogó que

le otorgase una esposa similar a su estatua. La respuesta de Afrodita a sus plegarias fue Galatea, con la cual se casó” (1994, p. 198).

Por otro lado su infeliz matrimonio con Hefesto, no limitaba sus deseos, los diferentes mitos donde la diosa tenía una aparición importante son la evidencia de que tal y como propone Schmidt (2007), a través de su naturaleza fluye la atracción, la unión y la fertilización; atributos a los que Shinoda determina “la incubación y el nacimiento de una nueva vida” (1994, p. 202).

Sin embargo, Homero y Hesíodo narraban en sus poemas que su naturaleza seductora y atractiva era sinónimo de una mujer con un carácter frívolo y engañoso, además que la promiscuidad que afloraba de su atractivo era la causa de que la diosa fuera la única capaz de cometer adulterio, infidelidad y traición, razón por la que además se dice que el amor que representa es también el amor común y vulgar que se le atribuye a las prostitutas y las amantes. A lo sumo, el hecho de saber que es la más hermosa y deseada entre las diosas, generó en ella la necesidad de llamar siempre la atención tanto de hombres como de mujeres, era intimidante, acaparadora y ambiciosa.

Dimensión social:

Su personalidad atrevida y arriesgada la llevó a disfrutar de los placeres del amor y la sexualidad, viéndose involucrada con diferentes dioses y mortales, algunos de sus amantes fueron: Anquises, Adonis, Hermes, Poseidón, Dionisos, Butles y su más grande amorío Ares. Su principal centro de culto permaneció en Pafos, al suroeste de la costa de Chirpre, la diosa tenía sus propios festivales llamados las Afrodisias.

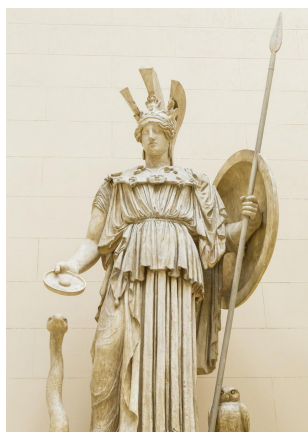
Arquetipo que representa: la musa y *femme fatale*

Este arquetipo se le ha otorgado a la diosa afrodita desde hace mucho tiempo y por múltiples razones. Encontramos en primer lugar que esté evidencia a través de su forma, es decir de la dimensión física; la mirada penetrante, los labios rojos, el cabello rubio y las curvas pronunciadas son en general lo que constituye su atractivo y carisma.

Estas características físicas de la diosa se equiparan con los rasgos de la musa y *femme fatale*, pues es un arquetipo que alude al deseo, la belleza y prioriza el atractivo físico, Shinoda señala al respecto que “el arquetipo de Afrodita rige el disfrute del amor, la belleza, la sexualidad y la sensualidad de las mujeres” (1994, p. 199).

Además dicho arquetipo corresponde a esta diosa pues se le atribuyen los rasgos de la tentación, la lujuria y el adulterio, ya que fue la única mujer olímpica en ser infiel a su esposo, tener varios amoríos, ser abierta en su sexualidad y ser objeto de deseo para inmortales y mortales. En el arquetipo suele manifestarse como la amante, popular y prepotente.

c. Atenea



Biografía

Cuentan los poetas griegos que Atenea, diosa de la sabiduría, la artesanía, la justicia y la guerra, nació de la cabeza de Zeus, pues este se tragó a Metis al enterarse que sí tenía una hija su siguiente hijo sería un varón más poderoso que él. Sin embargo la diosa dio a luz a Atenea dentro del estómago de Zeus y con el tiempo se desvaneció en sus pensamientos, mientras que Atenea dentro del cráneo de su padre entre gritos y patadas logró darle tal dolor de cabeza que Hefesto le abrió la cabeza y de la herida salió Atenea.

Atenea se disputó con Poseidón la custodia de Atenas, la polis griega. El duelo suponía hacer un regalo a la ciudad frente al rey Cécropes y así los atenienses podrían tomar una decisión. Poseidón hizo brotar con su tridente una fuente de agua que resultó ser salada, mientras que Atenea le enseñó al rey los secretos del cultivo del olivo, árbol que otorgaba alimento y de su fruto se producía el aceite, la ambición económica del rey y el pueblo hicieron que la diosa se proclamara patrona y protectora de la gran ciudad de Atenas.

Se le atribuyeron aportes a la ciencia y a las artes, una de sus grandes habilidades era el tejido, se dice que fue la inventora del uso y la rueca, por ello se le consideraba la protectora y maestra de las hileras, tejedoras y bordadoras.

Dimensión física:

La única diosa griega con cualidades intelectuales y destrezas ajenas a la fertilidad, fue representada por los griegos con magníficas esculturas que la vestían con una larga túnica que caía hasta los pies, una coraza y un casco que si

bien cubría su cabeza dejaba ver su bello rostro, en una de sus manos una Niké y en la otra una lanza junto a un escudo con escenas de batallas de las amazonas.

Su expresión facial seria y profunda, reflejo de su constante reflexión y pensamiento. El rostro más ovalado, el cabello peinado hacia atrás, el poco pecho y espalda ancha son un reflejo de su figura un tanto masculina, Shinoda menciona que “cuando Atenea era pintada con otra figura, ésta era invariablemente un varón. Por ejemplo, se la veía al lado de Zeus sentado, en la posición de un guerrero montando guardia al lado de su rey o se la situaba detrás o al lado de Aquiles o de Ulises, los primeros héroes de la *Ilíada* y de la *Odisea*” (1994, p. 67).

Dimensión psicológica:

Sus atributos determinaron su carácter fuerte, decidido y racional, lo que le llevaba a actuar siempre de forma objetiva y coherente, es la diosa que busca la justicia y las segundas oportunidades para los demás, además la autora Shinoda señala que las “aptitudes marciales y domésticas asociadas a Atenea abarcan la planificación y la ejecución, actividades que exigen una manera de pensar decidida. Estrategia, sentido práctico y resultados tangibles son características de su sabiduría peculiar” (1994, p. 67). Schmidt soporta lo anterior recalcando que Atenea valora el pensamiento racional y defiende el dominio del intelecto sobre el instinto.

Por otro lado, si bien es siempre precisa, prudente y actúa de forma apropiada, puede llegar a ser soberbia, altanera y orgullosa; un ejemplo de ello es el mito de Aracne. La historia relata como la diosa en primera medida decidió acercarse a la mortal con el fin de advertirla por difamar ser mejor que un dios, pero ante su posición obstinada y prepotente, la diosa indignada castiga a la mujer. Shinoda

aporta una vez más un ejemplo al respecto, al sostener que “hay que señalar que Atenea, defensora a ultranza de su padre, le castigó por hacer público el comportamiento ilícito y engañoso de su padre, más que por la impertinencia del desafío mismo” (1994, p. 69).

Además Graves (1985) y Shinoda (1999), coinciden al señalar que la diosa puede llegar a ser pasional y actuar por defensa a sus principios, sin embargo la mayor parte del tiempo “permanece impermeable a los sentimientos, mientras observa, etiqueta y analiza lo que está ocurriendo y decide lo que hará a continuación” (1994, p. 68). Ejemplo de ello es el mito que cuenta como Tiresias fue castigado con la ceguera por observar mientras se bañaba desnuda.

Es en *La odisea* es donde podemos evidenciar de forma precisa las dos condiciones de la naturaleza de Atenea. En el poema Homero pone al descubierto la empatía de la diosa por los hombres que considera dignos de su agrado por su intelecto y audacia; en el texto también evidenciamos forma en que la diosa utiliza sus atributos para conveniencia propia, ayudar y aconsejar.

La benevolencia, poder y simpatía de la diosa se muestra en cuando ésta intercede ante Zeus con el fin de que Odiseo salga glorioso en cada batalla y logre volver a casa, las múltiples mediaciones, consejos y el coraje que infunde a Odiseo, son características propias de sus atributos como diosa guerrera y sabia.

Su frialdad la vemos cuando le exige a Odiseo asesinar a todos los pretendientes de Penélope; vemos y entendemos que su lado perverso e intimidante se debe a su rígida y exigente percepción de la justicia. Homero relata en *La Odisea* como “el divino Ulises quedó en la casa, proyectando con Atenea la muerte de los pretendientes” (2004, p. 219). Los Poemas de homero son una muestra más de la

mitología tan variada y extensa que manifiesta la gran importancia de Atenea, quizá tan relevante como los dioses masculinos.

Dimensión social

Las relaciones de Atenea con mortales e inmortales fueron muy variadas. Dado las características de sus atributos la diosa pudo aconsejar, guiar, prevenir y aleccionar a muchos personajes mitológicos como Odiseo, Cécropo, Heracles entre otros.

Su culto, uno de los más importantes tenía lugar en toda Grecia además de Atenas, ciudad de la que era patrona y protectora. Un sin número de festividades se celebraban en su nombre, pero la más importante era la Panateneas, la fiesta nacional de Atenas donde participaban de diferentes formas todos los ciudadanos de la polis. Esta festividad simboliza el valor que le da Atenea a los héroes y el auxilio del espíritu y la fuerza a el sentido más profundo del héroe.

Arquetipo que representa: sabia y guerrera

Teniendo en cuenta la personalidad, características y acciones de Atenea encontramos que esta encarna los aspectos más relevantes y propios de los arquetipos de: La sabia, la guerrera y luchadora. Pues es una mujer de naturaleza compleja cuyas particularidades son tan trascendentes que la diosa representa varios arquetipos que pueden estar activos en una mujer.

Con respecto al arquetipo de Atenea, Shinoda precisa que es una diosa que “muestra que pensar correctamente, conservar la cabeza en el calor de una situación emocional y desarrollar buenas tácticas en medio del conflicto, son

rasgos naturales” (1994, p. 69). Razón por la que dependiendo de la situación puede manifestarse más con un arquetipo que con el otro.

Bajo esta premisa encontramos que Victoria Schmidt (2007), también cataloga a la diosa como una mujer intimidante y traicionera, lo que es válido si nos remitimos una vez más a mitos como el de Tiresias quien quedó ciego al verla desnuda o al mito de Aracne, quien por desafiarla y ofender a su padre fue convertida en araña.

CAPÍTULO 6

Discusión

6.1. Cuadro comparativo

ARQUETIPO	RASGO	Mia Wallace	Beatrix Kiddo
Hera (La matriarca, esposa, cuidadora y víctima)	Atractiva	X	X
	Cuidadora y protectora		X
	Su prioridad es la familia		X
	Esposa y amante	X	X
	Puede llegar a ser despiadada si lastiman a quienes ama		X
	Prepotente y egocéntrica	X	
	Vengativa y rencorosa		X
	Leal		X
	Antepone a los que ama y da todo por ellos		X
	En su estado más puro puede dejar el orgullo y verse como una mujer	X	X

	bondadosa		
	El amor, la pertenencia y el respeto la definen		X
	No es una líder pero le gusta dominar las situaciones y ser reconocida por ello	X	
	Se mantiene orgullosa y digna así esté en aprietos	X	X
	Le gusta llamar la atención	X	
	Tiende a la ansiedad y la depresión		
	Es impulsiva	X	X
	Impredecible y no conoce límites sobre todo cuando la han lastimado		X
	Teme al abandono	X	
	Sus comportamientos negativos y positivos son muy marcados	X	X
Atenea (Sabia, guerrera y luchadora)	Intelectual y Racional		X
	Le resta valor a su apariencia		X
	Independiente y se vale por ella misma		X
	Arriesgada y audaz		X
	Justiciera		X
	Intimidante y prepotente	X	
	Estratega		X
	Competitiva y busca	X	X

	sobresalir		
	Puede llegar a ser agresiva	X	X
	Hábil y fuerte físicamente		X
	Es más imponente que bella.		X
	Su ambición puede jugarle en contra y volverla obsesiva	X	X
	Se le representa con algunos rasgos y comportamientos de naturaleza masculina		X
Afrodita (La musa y femme fatale)	Es físicamente bella y sensual	X	X
	Sabe que es bella y generadora de deseo, aprovecha eso a su favor.	X	
	Provocativa y tentadora	X	
	Intimidante	X	X
	Sabe cuáles son sus deseos y actúa en pro de ellos	X	
	Es pasional e impulsiva, vive el momento	X	
	Su apariencia física es deslumbrante	X	
	Busca establecer diferentes relaciones interpersonales	X	
	Su cuerpo es objeto de deseo	X	
	Busca constantemente ser el centro de atención	X	

	Se expresa y logra comunicar su personalidad con su cuerpo	X	
	La mayoría de veces la vemos como el “adorno” de un hombre.	X	
	Se niega a la crítica y quiere tener la razón sin lugar a duda.	X	
	Puede llegar a ser manipuladora y desleal (no concibe valores morales)	X	

3.2. Asonancias y disparidades

El análisis y segregación de estas mujeres sumado a la clasificación de estas teniendo en cuenta sus rasgos nos ha permitido observar que tienen en común más de lo que se pudiese pensar.

En primer lugar hemos podido observar que Mia Wallace, es una mujer que alimenta la historia de un hombre y se ve rodeada de hombres poderosos, bandidos y amenazadores; el primero: su esposo, quien desde su omnipresencia nos deja ver como tiene el control y puede decidir por ella, enviándola a cenar con uno de sus matones mientras él está ausente.

VINCENT

Well, Marsellus is leavin' for Florida
and when he's gone, he wants me
to take care of Mia.

JULES

Take care of her?

Making a gun out of his finger and placing it to his head.

VINCENT

Not that! Take her out. Show her
a good time. Don't let her get lonely.

JULES

You're gonna be takin' MIA Wallace
out on a date?

VINCENT

It ain't a date. It's like when you
and your buddy's wife go to a movie
or somethin'. It's just... you
know... good company.

(Tarantino & Avary, 1994,p.15)

Esto mismo sucede con Afrodita que por ser la más bella de todas las diosas es obligada por Zeus a casarse con Hefesto. Ambas circunstancias son las que llevan a cada una de ellas a buscar atención, amor y deseo en otros hombres, en el caso de Afrodita con Ares y Mia con Vincent.

Lo anterior advierte la fuerza masculina teniendo en cuenta que a consecuencia de sus actos ambas (Wallace y Kiddo, son oprimidas y exhibidas como culpables pero también como víctimas vulnerables. Pues el comportamiento dominante de Mia cambia cuando Vincent le salva la vida después de haber tomado de su abrigo heroína, droga que confundió con cocaína y que le causó la sobredosis y Afrodita por su parte es humillada ante todos los dioses del olimpo por parte de Hefesto, quien la atrapa en un red en uno de sus encuentros con Ares.

Y en segundo lugar, en Beatrix Kiddo podemos ver que aunque tenga todas las características de una mujer fuerte e independiente, su objetivo último es asesinar a Bill por haber liquidado su propósito e ilusión de ser madre y esposa. Su objetivo último es acabar con el hombre que lidera un poderoso clan que le arrebató la felicidad.

Ahora bien lo anterior nos lleva a observar cómo ese propósito y sed de venganza es compartido por las diosas griegas, quienes en su naturaleza conservan la venganza como una forma de mantener su honra. Dentro de este contexto resulta interesante observar que la mayoría de personajes de la filmografía también se mueven por razones que encuentran camino en la venganza.

“This leads, naturally, to the issue of vengeance, and all its effects. A constant theme of revenge permeates the second “era” of Tarantino’s films—Kill Bill to Django Unchained”. (Blake, 2015, p.62)

Cuando Blake (2015) expone la venganza como una constante en las motivaciones de los personajes femeninos del autor se remite tanto a Beatrix Kiddo como a Shoshanna en *Inglourious Basterds* y Jackie Brown, quienes en su calidad de víctimas buscan hacer pagar a quienes les hicieron daño, lo que resulta imprescindible cuando manifestamos la relación con las diosas griegas, pues estas mujeres así como las mujeres mitológicas son seres semejantes a los humanos pero con características supremas, ubicándose en otra dimensión, y como consecuencia de aquella distancia dimensional con los personajes, logramos sentir tal identificación y afinidad, que incluso justificamos actos, comportamientos y reacciones de los personajes que son crueles e inconcebibles para la moral humana.

“The victim or victims feel as though they have no option but to take justice for themselves, for varying reasons. Naturally, the entire assumption behind such a personal vendetta is that any system of law and order assumed to exist in the film’s universe is either disinclined or incapable of attaining a satisfactory justice for said victims—and as such, the revenge narrative invariably carries with it a subtle commentary on the standards of justice we hold ourselves, societally and individually. If we support The Bride or Shoshanna or Django in their quests for revenge, we accept the assumption that society cannot help them achieve justice—and therefore, that they are justified in avenging themselves” (Blake, 2015, p. 62).

Teniendo en cuenta los argumentos de Blake (2015), entendemos como el accionar de Beatrix Kiddo o el de O-Ren Ishii, quien hace parte del escuadrón y que en su infancia observó cómo masacraron a sus padres delante de ella, las hace mujeres despiadadas y crueles; esas experiencias traumáticas de los personajes son justificadas por el sentimiento de empatía que tiene más peso para el espectador, superponiéndose a la forma en cómo los personajes ejecutan su venganza; esto sucede también en la mitología griega, pues incluso cuando las diosas eran desalmadas a la hora de castigar como lo hizo Atenea con Tiresias al dejarlo ciego, el culto que se les rendía seguía siendo mucho más valeroso e importante, pues soportaba la fe de los griegos, lo que traía beneficios y consideraciones de las diosas para con los hombres.

Por otro lado resulta también significativo resaltar como para la mitología griega la sensualidad y belleza eran sinónimo de frialdad y promiscuidad, al igual que la fuerza y valor significaban masculinidad, lo que nos lleva a identificar otro de los recursos narrativos heredados del mito: la representación física de los personajes. Mia y Beatrix Kiddo así como Jackie Brown conservan una imagen y apariencia

atractiva e imponente, visualmente excepcionales, con bellos rostros y una figura que aunque completamente vestida deja ver sus curvas y cuerpo esbelto.

Finalmente cabe resaltar como Wallace y Kiddo suponen la metamorfosis de los arquetipos de las diosas griegas y la evolución de la representación de la mujer, ya que en sus personalidades y comportamientos conviven las mismas características y conductas. Además, si bien los elementos que las hacen semejantes son equiparables es interesante notar cómo ambas se adecuan a la necesidad del contexto espacio temporal al que pertenecen. Asimismo cuando hablamos de una evidente evolución en la forma de representar lo femenino nos referimos al modo en que su identidad considera la fusión de los arquetipos mitológicos en una sola mujer.

6.3 Los arquetipos que personifican Mia Wallace y Beatrix Kiddo

a. Mia Wallace, más allá de la *femme fatale*

En primer lugar es interesante observar como Wallace se apropia de todos los rasgos de Afrodita, es una *femme fatale* nata, la atracción que provoca es constante y su rol en la historia parece limitarse a ser un objeto de deseo, peligro, miedo, tentación y compañía.

Esta bella y seductora mujer deja ver el peligro y deseo que representa desde el momento en que el director nos introduce en su espacio, una vez sumergidos en su mundo sentimos como busca provocar y dominar a Vincent, incluso a sabiendas de que su esposo es un hombre de temer.

El peligro que podría correr el hombre seducido y la tentación que significa Mía, se reafirma cuando en un par de líneas del diálogo se menciona repetidas veces un episodio en el que Marsellus Wallace, su esposo; lanzó por la ventana un hombre solo por darle un masaje a los pies.

Este hecho evidencia el deseo y placer que le produce a Mia ponerse en riesgo y llevar al riesgo a los demás; estas manifestaciones son propias de las infidelidades de Afrodita y sus múltiples amoríos. Según Shinoda, ambas comparten ser el tipo de mujer que “les gustan los hombres y les atrae hacia ella con su atractivo y su interés por ellos. Su actitud de atención es seductora y hace que un hombre se sienta especial y sexualmente atractivo. Su atención invita a que este responda de manera recíproca, creando una atracción erótica entre los dos que conduce al deseo de llegar a una intimidad sexual (1994, p. 213).

Por otra parte la escena en la que ambos personajes bailan en el restaurante pone en evidencia lo impulsivo de su personalidad, sus ganas de vivir cada momento sin pensar en el que dirán y su habilidad artística. Este icónico baile del cine demuestra cómo para Mia tal y como para Afrodita es más sencillo y cómodo comunicarse a través de su cuerpo. Los movimientos sugerentes y tentadores pero también desenfrenados y caóticos nos dejan ver sus deseos de ser el centro de atención a toda costa y la locura propia de su naturaleza.

Además el tono de la voz y la forma en que invita a Vincent a servirse un trago en el primer segmento del encuentro, sumado al diálogo pausado pero desafiante que mantiene la pareja en el restaurante es otra muestra de la personalidad arrolladora e intimidante que caracteriza también a la diosa.

Ahora bien, el hecho de ser enviada a cenar con uno de los matones de su esposo deja al descubierto dos temas determinantes: la soledad y el yugo, condiciones que también abrumaban a Afrodita y que a ambos les causa una evidente infelicidad. Sin embargo Mia a diferencia de Afrodita es una defensora de su esposo, lo que evoca algunos rasgos de Hera.

Ejemplo de ello es cuando Vincent le habla del incidente del masaje en los pies, ella responde de forma desafiante e irónica haciéndole entender que eso que él cree es un absurdo y nadie más que Marsellus conoce la verdad y puede hablar de ella.

MIA

A husband being protective of his wife is one thing. A husband almost killing another man for touching his wife's feet is something else.

VINCENT

But did it happen?

MIA

The only thing Antwan ever touched of mine was my hand, when he shook it. I met Anwan once - at my wedding - then never again. The truth is, nobody knows why Marsellus tossed Tony Rocky Horror out of that window except.

(Tarantino & Avary, 1994,p.39)

Finalmente cabe señalar que los ojos verdes y mirada profunda, el cigarrillo en la mano y los labios rojos protagonistas de los planos detalles son una evidencia más de la sexualidad, tentación y deseo que representa Wallace. Además, el traje negro y la camisa blanca, atuendo comúnmente masculino no dejan de hacerla ver provocativa y mucho menos le hacen perder su naturaleza seductora, sino que le aportan fuerza y una esencia acaparadora.

Esto último resulta particularmente interesante si observamos como Tarantino logra combinar la imponente de Atenea con la sensualidad y sexualidad de Afrodita en un mismo personaje. Wallace termina siendo una mezcla de lujuria, atracción y fuerza sin la necesidad de ser retratada desnuda, voluptuosa o con rasgos masculinos, perdiendo su naturaleza femenina.

b. Beatrix Kiddo, la activación de los tres arquetipos

Al observar los rasgos de Beatrix Kiddo encontramos que su popularidad e importancia no es gratuita, es una mujer luchadora, vengativa, independiente, racional y arriesgada. A simple vista una Atenea por excelencia, sin embargo, esta mujer reúne las características más relevantes de las tres diosas, su complejidad radica en cómo dependiendo de las circunstancias activa una diosa más que otra o incluso logramos identificar dos diosas actuando simultáneamente.

El primer arquetipo y quizá el que se manifiesta con mayor profundidad en Beatrix Kiddo es el de la diosa Hera. En el primer segmento de la saga vemos como la protagonista deja al descubierto todo su instinto maternal al verse embarazada y por ello dejarlo todo. No obstante, la verdadera fuerza y encarnación del arquetipo de Hera en Kiddo se evidencia cuando entendemos que el detonante y motor de la historia es la venganza que la protagonista llevará a cabo por el asesinato de su

hija y difunto prometido a manos de aquel escuadrón al que perteneció en el pasado y que está comandado por Bill. Es importante recalcar que el sufrimiento y rabia que le causa el crimen es también sinónimo de la frustración y dolor que le genera el no poder casarse y convertirse en madre, rasgos innatos de Hera.

We see for a moment, A WIDE SHOT looking down at the woman on the floor. Bill (from behind) bent down over her. Four others in black suits, standing over her (three are female, one is male). And about four DEAD BODIES lying in their own blood. We also see we're in a wedding chapel that's been redecorated by blood death and gunfire. And firstly or lastly, depending on the viewer, that the woman on the floor is dressed in a white bridal gown.

This woman is our Heroine, and from this moment forth she will only be referred to as The BRIDE.

Back to CU of The BRIDE.

The BRIDE on the floor. Her pretty face is wiped clean.

(Tarantino & Avery, 2003, p. 02)

Aquella frialdad y determinación con que Beatrix Kiddo decide acabar con los responsables de la muerte de su hija y esposo, son característica que corresponden a valores propios de Atenea, pero las motivaciones de Beatrix Kiddo son las que activan el arquetipo de Hera, pues es una diosa que se caracteriza por priorizar su familia y matrimonio, y cuando se interponen en su felicidad se vuelve vengativa, y llena de ira busca castigar a sus enemigos hasta con la muerte.

Otra de las grandes razones por las que Beatrix Kiddo se manifiesta como Hera es debido a que en el primer volumen de la saga su identidad se remite a: “La Novia”. La fuerza y connotación del término sobrepone su rol de esposa sobre su naturaleza guerrera y luchadora (Atenea).

Atado a las últimas consideraciones observamos que en la historia, Kiddo para volverse más poderosa y lograr potenciar sus habilidades físicas y mentales debe conseguir una espada ninja emblemática cuya característica es que es un símbolo fálico (propio de la masculinidad y cuya interpretación proviene de la fortaleza que tenía el hombre en la procreación de la humanidad) y para lograrlo debe renunciar a su naturaleza femenina, refuerza la idea y el pensamiento de que lo femenino es frágil, vulnerable y que solo si adquiere comportamientos masculinos puede alcanzar vigor, resistencia y potencia.

El segundo arquetipo en manifestarse en Beatrix Kiddo es el de la diosa Atenea, pues ambas son mujeres estrategas que luchan por razones morales y por hacer justicia. El arquetipo de Atenea es el que se mantiene más activo, en práctica y potencia en la protagonista, pues la trama y el género del largometraje demanda escenas de acción, con peleas impecables, que muestran a una mujer imponente, hábil, fuerte y que se vale por sí misma.

Estas cualidades propias de la diosa griega de la guerra se unifican con sus atributos intelectuales y racionales. Vemos en Beatrix Kiddo una mujer estratégica, que actúa con precisión y sutileza. Durante la segunda entrega de la historia logramos ver como la protagonista desarrolla la sabiduría propia de Atenea. Estando enterrada viva después de haber perdido la espada y con ella su poder vive un proceso de entendimiento en el que logra recordar las enseñanzas de su maestro Pai y logra escapar de la tumba.

Through six feet of dirt, we watch, the Bride - DIG - CLIMB
- SWIM - SPROUT - BURROW - through the earth like a
sprouting plant and a burrowing mole combined, clawing
for surface air.

EXT. PAULA SCHULTZ'S GRAVE - NIGHT

A SHOT straight out of an Italian horror film. We see the
tombstone of "PAULA SCHULTZ," and the mound of dirt over
her grave.

WHEN...

The Bride's hand breaks the surface...then like one of
Fulci's Zombies, Claws, Digs, and Pulls herself from
mother earth's womb.

Once extracted from her (almost) final resting place, she
rolls over on her back, exhausted. She drinks in the
night's air as if it were gulps of water.

DIRT is in, on, and under every crack, crevice, and wrinkle
on her body.

SHE looks like a beautiful sculpture, made out of dirt.

(Quentin Tarantino, 2004, p. 158)

Cabe resaltar que es justamente después de este momento en el que logramos
conocer la verdadera identidad de la protagonista, cuando una escena después
Elle, otra de las despiadadas integrantes del escuadrón menciona su nombre. A
partir de ese momento deja de ser llamada "La Novia" y nos encontramos con
Beatrix Kiddo.

ELLE (CONT'D)

She put a Black Mamba in his camper.

(pause)

I got her, sweetie. (pause)

She's dead. (pause)

Let me put it this way. If you ever start feeling sentimental, go to Austin, Texas. When you get here, walk into a florist and buy a bunch of flowers. Then you take those flowers to Huntington cemetery on Fuller and Guadalupe, look for the headstone marked "Paula Schultz", then lay them on the grave. Because you will be standing at the final resting place of BEATRIX KIDDO.

WE FLASH ON

The BRIDE'S DRIVER'S LICENSE (the real one), with both her picture and the name, BEATRIX KIDDO. Yes, that's her real name.

(Quentin Tarantino, 2004, p. 161)

Finalmente el tercer arquetipo correspondiente a Afrodita. Lo vemos presente dada la apariencia de la protagonista, a quien vemos en un traje amarillo que transmite firmeza e imponencia (Atenea), sin embargo la textura de su vestimenta logra contornear su cuerpo dejando al descubierto su figura femenina y al igual que Mia Wallace, a través de sus ojos claros proyecta con la mirada desafiante un aire de provocación que busca despertar el deseo masculino desde la idea de una mujer dominante.

CU The BRIDE

at the bar, in her kimono, drinking a colorful cocktail.
She observes all the activity by O-Ren's private dining
room.

When the Yubari sisters go back inside, the Bride climbs
off her barstool and goes through the restaurant...into the
parking area...and up to her rental car. She opens the
door. Takes off her Japanese kimono, underneath is a
one-piece yellow track suit with a black stripe going
down both sides, like the one Bruce Lee wears in "Game
of Death." She tosses the kimono in the trunk, then
removes the sheathed Hanzo sword. With the sword of
vengeance in her hand, we follow her back inside the
restaurant. She looks upstairs to the O-Ren dining room.
We see Yuki Yubari and Sofie Fatale, slide open the
door, and walk down the stairs together. When they get
to the bottom, they give each other a kiss goodbye, and
Yuki leaves the restaurant, while Sofie makes her way to
the bathroom...only to have The Bride, now dressed in
her Bruce Lee yellow outfit and samurai sword in her
hand, bar her way.

(Tarantino, 2004, p. 59).

Finalmente, es importante resaltar que hemos identificado como todos los
arquetipos viven en este personaje y como la activación y unificación de las tres
diosas permite la elaboración de un personaje tan complejo y real, cuyas acciones
al estar atadas a sus emociones nos transmiten afinidad, compasión y exaltación,
aun cuando sabemos que sus formas y métodos, como los de Beatrix Kiddo, son
cruels y despiadados. Tarantino a través de esta mujer, deja claro que las

mujeres pueden ser incluso más letales que cualquiera que se interponga en su camino.

CONCLUSIONES

Dentro de la presente investigación y tras el análisis realizado a dos de los personajes femeninos más importantes en la filmografía de Tarantino queda en evidencia el vínculo entre estos y la marcada presencia de arquetipos de diosas griegas en las siguientes manifestaciones:

- a.** El comportamiento, los atributos y la imagen de las diosas son aspectos fundamentales en la configuración de las mujeres icónicas de Tarantino ya que han dejado una huella imborrable en la forma que se constituye su personalidad, sus motivaciones, obstáculos y metas; las cuales además responden a los conflictos humanos y esto hace que satisfagan la necesidad de las sociedades por darle sentido a su realidad.
- b.** La presencia de los arquetipos griegos en la configuración de los personajes femeninos icónicos de Tarantino es significativa ya que hemos observado que cada una de ellas logra representar mujeres independientes, astutas y desmesuradas. Lo que tiene como consecuencia, la unión de múltiples rasgos arquetípicos que no han sido tan explorados y explotados: el protagonismo, el poder, la fuerza, la sabiduría y la osadía más allá de aspectos como la fertilidad, la feminidad, sexualidad y maldad.
- c.** Los arquetipos de las diosas griegas en Mia Wallace y Beatrix Kiddo hacen que así como las diosas, las mujeres del director logren despertar afinidad e identificación, lo que es crucial a la hora de hablar de representación y construir

personajes que trascienden en el tiempo, pues estos arquetipos disponen de las dimensiones mitológicas necesarias para que los personajes perduren en la memoria colectiva.

d. El poder comunicativo que tiene la apariencia física de los personajes, es un aspecto esencial que comparten las mujeres icónicas de Tarantino y las Diosas griegas, pues es a través de la imagen que proyecta su personalidad, el carácter del filme, pero más importante aún es la primera figura de recordación.

e. La venganza como tema recurrente en los largometrajes del director y en los mitos protagonizados por las diosas, pone en evidencia que estos personajes resuelven conflictos humanos cuya función narrativa se ve expresada de forma implícita y explícita a través de la lucha interna de los personajes, sus principios y las razones por las que llegan a actuar de determinado modo u otro.

f. Hemos evidenciado además que tanto en los filmes de Tarantino como en la literatura griega, la fuerza el poder masculino se sobrepone ante lo femenino. Esto resulta sumamente interesante a la hora de entender por qué es necesario reconocer la historia y el papel de los modelos clásicos y su vínculo con los iconos femeninos del director, para así poder contribuir a la búsqueda y exigencia de la sociedad actual que demanda roles femeninos más representativos y trascendentes.

g. Los arquetipos más frecuentes de la mitología griega presentes en las mujeres icónicas de Tarantino corresponden a Hera: La matriarca y esposa, Afrodita: musa y femme fatale y Atenea: Guerrera y sabia. Estos últimos pueden activarse según las emociones o las circunstancias de las mujeres en cuestión, lo que logra el director es fusionar estos arquetipos demostrando que no hay razones

para limitarse a un único modelo ya que no existe ningún precepto para limitarnos solo a una de sus representaciones.

h. Tarantino ha logrado indiscutiblemente fusionar los tres arquetipos en Beatrix Kiddo y esto manifiesta una vez más que sin duda las diosas griegas constituyen un conjunto de cualidades y características que al ser combinadas y balanceadas según lo que se quiera comunicar del personaje y la historia es posible que surjan figuras icónicas con potenciales ilimitados.

i. Como resultado del análisis teórico y el desglose de los personajes hemos resuelto que la herencia de los arquetipos femeninos griegos en la creación de figuras cinematográficas es determinante ya que estos modelos son inmutables en el tiempo y al ser explorados con mayor profundidad pueden contribuir al nacimiento de personajes cuya representación sea más acertada y acorde a la evolución ideológica de las sociedades sin dejar de satisfacer la necesidad humana de contar con modelos de representación.

j. Como resultado de este estudio hemos encontrado también que es indispensable explorar los personajes clásicos femeninos cuyos atributos y carácter nos permiten visualizar, crear y expandir territorios que describan y analicen los comportamientos de la naturaleza femenina para proporcionar el conocimiento y valorización de la mujer a través de personajes femeninos más reales y significativos, que permitan generar panoramas donde la representación del género a través de la pantalla logre identificar a las mujeres con cualidades e imágenes más valiosas, auténticas, liberadoras y conscientes de la fuerza y potencial que habita en lo femenino.

BIBLIOGRAFÍA

- Amador, B. (1999). Mito, símbolo y arquetipo en los proceso de formación de la identidad colectiva e individual. *Revista Mexicana de ciencias políticas y sociales*, Vol 44, No 176, pp. 61-99.
- Aristóteles. (1956). *La Poética*. Cap VI. Buenos Aires: Ed. Jackson
- Arnal, J., Del Rincón D., & Latorre, A. (1992). *Investigación educativa. Metodologías de investigación educativa*. Barcelona: Labor.
- Barthes, R. (1974). *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, Col. Comunicaciones.
- Bernard, J (1995). *Quentin Tarantino, el hombre y sus relatos*. Nueva York: Siegel & Siegel Ltda.
- Blake, E. (2015). *Genre, justice & Quentin Tarantino*. University of south Florida.
- Campbell, J.J. (1988). *The power of Myth*. Nueva York: Apostrophe S Productions, Inc. and Alfred van der Marck Editions.
- Campbell, J.J. (1991). *El poder del mito*. Barcelona: Emecé editores.
- Campbell, J.J. (1949). *El héroe de las mil caras*.

- Castejón, M. (2004). Mujeres y Cine. Las fuentes cinematográficas para el avance de la Historia de las Mujeres. *Revista Riojana de Ciencias Sociales y Humanidades*. Nº 147, pp.303-327.
- Casetti, Francesco & Di Chio. (1998). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Colaizzi, G. (1995) *Feminismo y teoría fílmica*. Valencia, Collección Eutopías/Mayor.
- Corral, J.M. (2005). *Quentin Tarantino, excesos y cinefilia*. Palma de Mallorca: Dolmen editorial.
- Costa, J. & Martin, J. (2011). *Heroínas y víctimas del cine*. Barcelona: Océano, S.L.
- Eco, U. (2002). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Egri, L. (1960). *The art of dramatic writing. Its basis in the creative interpretation of human movies*. New York: Touchstone Book.
- Egri, L. (2009). *El arte de la escritura dramática. Fundamentos para la interpretación creativa de las motivaciones humanas*. México: Universidad autónoma de México.
- Field, S. (1996). *El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Plot Ediciones.

Forzán, J. & García, R. (2006). *Tolkien y Orwell, los mitos y el sentido de la historia*. México: Publicaciones Cruz O, S.A.

Galán Fajardo, E. (2005). La influencia de la mitología en los argumentos cinematográficos. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, vol. 3 núm. 1, 2005, pp. 115-123.

García, F. (2006). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Ediciones Laberinto.

García, G.C. (1981). *La mitología, interpretación del pensamiento mítico*. Barcelona: Ed. Montesinos.

Garza, A. (1988). *Manual de Técnicas de Investigación para Estudiantes de Ciencias Sociales*. México: Ed. Harla.

Gila, J. & Guil, A. (1999). La Mujer Actual en los Medios: Estereotipos Cinematográficos. *Comunicar*, núm. 12, pp. 89-93.

Gubern R. (2002). *Máscaras de la ficción*. Barcelona: Editorial Anagrama

Graves, R. (1985). *Los mitos griegos*. Madrid, Alianza editorial.

Homero. (2007). *La odisea*. Buenos Aires: Gradifco.

Homero. (2004). *La odisea*. Lima: Editorial sol.

Homero. (1974). *La iliada*. Barcelona. Editorial Bruguera.

- Jung, C. (1964). *Man and his symbols*. Nueva York: Ferguson Publishing
- Jung, C. (1995). *El Hombre y sus símbolos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A., Buenos Aires: Editorial Paidós
- Jung, C. (1988). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós ibérica
- Mckee, R. (2006). *El guion, sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba ediciones
- Mircea, E. (1991). *Mito y Realidad*. Barcelona: Editorial Labor, S. A.
- Núñez, A. (2007). *¡Será mejor que lo cuentes!: los relatos como herramientas de comunicación (storytelling)*. España: Empresa activa
- Page, E. (2005). *Quintessential*. Londres. Marion Boyars Publishers.
- Pérez, J. (2016). *Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa filmica*. Razón y Palabra, vol. 20, núm. 95, pp. 534-552.
- Pomeroy, S.B. (1999). *Diosas, Rameras, Esposas y Esclavas*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.
- Ramírez, D. (1991). *La otra Visión. Género, Clase y Raza en América Latina, Algunas aportaciones*. Barcelona: Edición del Seminario Interdisciplinar Mujeres y Sociedad.

- Real Academia Española. (2001). Personaje. En Diccionario de la lengua española (22.a ed.). Obtenido en agosto 30 de 2017 de [www.http://dle.rae.es](http://dle.rae.es)
- Ruiz, J. & Blanco, P. (2017) *La violencia contra las mujeres, prevención y detección*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos
- Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *La creación del personaje. En Estrategias de guion cinematográfico*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Seger, L. (1994). *Cómo convertir un buen guion en uno excelente*. Madrid: Ediciones Rialp, S.A.
- Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Suárez, J (2006). *La mujer Construida: Comunicación e identidad femenina*. Sevilla: Editorial MAD, S.L.
- Schell, H. (2015). *Quentin Tarantino: Cine de reescritura*. 1ra ed. [ebook] Micaela Berguer y Natalia Rodriguez Simón. Disponible en: <https://www.articaonline.com/> [Recuperado el: 7 Oct. 2017].
- Shinoda, J. (1994) *Las diosas de cada mujer*. Barcelona: Kairos
- Schmidt, V. (2007) *45 master characters, mythic models for creating original characters*. Ohio: Writers digest books.

Tolkien. (1931) *Mythopoeia*. Obtenido el 20 de septiembre de 2017 de:
<https://bscc.instructure.com/courses/4608/files/434933>

Toledano, G. & Verde, N. (2007) *Cómo crear una serie de televisión*. Madrid: T&B Editores

Truby, J. (2006) *Anatomía del guion*. Barcelona: Editorial Alba

Vale, E. (1996) *Técnicas del guión para cine y televisión*. Barcelona, Editorial Gedisa.

Vogler, C. (2007) *The writer's journey : mythic structure for writers*. California: Michael Wiese

GUIONES

Tarantino, Q. & Avary, R. (1994) *Pulp Fiction*. Última versión

Tarantino, Q. (2004) *Kill Bill*. Última versión

MATERIAL AUDIOVISUAL

Quentin Tarantino (Dirección). (1994). *Pulp Fiction* [Película].

Quentin Tarantino (Dirección). (2003). *Kill Bill Vol. 1* [Película].

Quentin Tarantino (Dirección). (2004). *Kill Bill Vol. 2* [Película].

David Thompson (Dirección). (1994) . Quentin Tarantino, Hollywood's Boywonder
[Documental].